AMIGA
JOKER
5/92
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
DM 7,-/ sfr 7,-/ öS 56,- / Lit. 6400,-/ hfl 9,50 Nr.5 Mai 1992
GOLDRICHTIGE TESTS!
DAS SCHWARZE AUGE
FIRE AND ICE
PLAN 9 FROM OUTER SPACE
PACIFIC ISLANDS
JETZT AM AMIGA
EYE OF THE BEHOLDER II
SPECIAL FORCES
BUCK ROGERS II
ZWEIMAL MARKTÜBERSICHT
FREEZER & MALPROGRAMME
GOLD WERT ?
DER NEUE AMIGA 600
ECHTES SOLO-ROLLENSPIEL IM HEFT!
KNOW HOW
TIPS • PLÄNE • LÖSUNGEN
ELVIRA II • BEHOLDER II
F1 GRAND PRIX • AGONY
MOONSTONE
ALCATRAZ
!
A
M
I
G
A
J
O
K
E
R

PINBALL DREAMS

"Liebling, ich habe den Flipper getilt" heißt es ab sofort vor Deutschlands Bildschirmen, wenn Maus oder Keybord allzu heftig durch die Gegend gewirbelt werden. Denn Pinball Dreams ist eine so realistische Flipper-Simulation, daß sie selbstverständlich auch die TILT-Funktion enthält. Alles wie vorm richtigen Flipper - in vier verschiedenen Spielvariationen rollt die Kugel, der echte Stereo-Sound unterstützt diese Live-Atmosphäre. Kein Wunder, daß die Fachpresse einhellig begeistert ist. Power Play: "Auf dem Amiga gibt´s zur Zeit nichts Vergleichbares." Play Time: "Lang erwartet, endlich erreicht. Doch warum reden, spielen!" Also los: Same Player shoots again...

BONUS

- 4 verschiedene Spielsituationen
- realistischer Stereo-Sound
- erhältlich für Amiga
- demnächst: C64 und MS-DOS

21st Century Entertainment

Im Vertrieb der

Wer zu spät kommt...

...den bestraft das Leben. So sagt man, und oft genug stimmt´s auch. Für den computerisierten Teil der Menschheit gilt das sinnige Sprüchlein allerdings genau umgekehrt, denn unsereins bekommt eher für Ungeduld eins auf den Deckel. Wer hat sich noch nie eine Speichererweiterung, ein Zweitlaufwerk oder gar einen ganzen Rechner für teures Geld gekauft, nur um ein paar Tage später festzustellen, daß sein Neuerwerb nun für einen Bruchteil des ursprünglichen Preises zu haben wäre? Ganz ähnlich verhält es sich ja auch mit Games: Zocker, die es kaum erwarten können, werden in voller Länge zur Kasse gebeten — wer ein paar Monate Zeit hat, erhält dasselbe Programm bereits auf einer Compilation, zusammen mit weiteren Spielen als Dreingabe. Soll man nun also jede Neuanschaffung bis zum Sanktnimmerleinstag hinausschieben, oder was?

Nein, das soll man natürlich nicht. Denn meist sinken die Preise ja nicht ganz ohne Grund, häufig werden die Objekte der Begierde erst dann billiger, wenn bereits ein viel schöneres, umfangreicheres, schnelleres und überhaupt tolleres Gegenstück zu haben wäre. Jetzt steht man vor einer neuen Misere: Nehme ich nun lieber die etwas langsamere Turbokarte oder doch besser das aufgepeppte Nachfolgemodell zum Preis, den ehemals der Vorgänger gekostet hätte? Ein Patentrezept gibt es da leider nicht, die richtige Entscheidung ist wohl von Fall zu Fall eine andere. Ich meine nur, daß es wichtig ist, sich von Anfang an über solche Dinge klar zu sein — das erspart einem später den Ärger!

Apropos Ärger: Wenn Commo eine neue Amiga-Innovation unters Volk gebracht hat, ging das bislang noch selten problemlos ab — man denke nur an die diversen Kickstartversionen. Ist also auch die Einführung des brandneuen A600 kein Grund zur reinen Freude? Wird hier nicht verraten, ein großes Special sagt Euch alles über das neueste Mitglied der Amiga-Familie. Was Ihr ebenfalls nicht verpassen dürft, ist unser vollwertiges Rollenspiel, das wir diesmal ins Heft eingebaut haben. Aber in dieser Ausgabe gibt es natürlich noch viel mehr Spezialitäten zu entdecken, jede Menge Spaß dabei wünscht Euch,

Michael

SPECIAL-SPEZIALITÄTEN! Ein richtiges Rollenspiel zum Mitmachen, und gleich zwei tolle Preisausschreiben in nur einem Heft – wo gibt's das sonst? Nur im Joker! Und auch da nur auf den
Seiten 10, 35 und 83

STRATEGIE-SCHARMÜTZEL! Soll man als Militär-Stratege nun bei den „Special Forces" anheuern, um die „Pacific Islands" kämpfen oder dem „Perfect General" zur Seite stehen? Ihr werdet es erfahren, setzt Eure Truppen einfach in Bewegung – auf die
Seiten 14, 30/31 und 52

PREVIEW-PARTY! Wieso eigentlich Party? Wieso eigentlich nicht: Immerhin stehen die Versoftungen der Kintopp-Knüller „Addams Family" und „Hook" an, außerdem haben wir uns den neuen Stratego-Hammer „Der Patrizier" für Euch angesehen! Erste Bilder, erste Infos auf den Seiten 8 und 9

ZUSATZ-ZAUBER! Für die Besitzer von „Battle Isle", „Utopia" und „PGA Tour Golf" geht der Spaß jetzt weiter – was von den aktuellen Data-Disks zu halten ist, erfahrt Ihr auf den
Seiten 34, 50 und 56

ROLLI-REIGEN! Zwei Systeme, fünf Spiele: Die AD&D-Adventures „Eye of the Beholder II", „Gateway to the Savage Frontier", „Pools of Darkness" und „Buck Rogers II" liegen nun auch für den Amiga vor – außerdem präsentieren wir Euch im Exklusiv-Test „Das Schwarze Auge"! Abenteuer ohne Ende auf den Seiten 12/13, 54/55, 96/97 und 98

Games im Test

JIM POWER

PLATTFORM-POWER! Jump & Run vom Allerfeinsten versprechen sowohl „Jim Power“ als auch „Fire and Ice“ – schlägt der Amiga die Konsolen jetzt in ihrer Paradedisziplin? Lest Euch platt, äh satt auf den Seiten 18 und 32

A 600

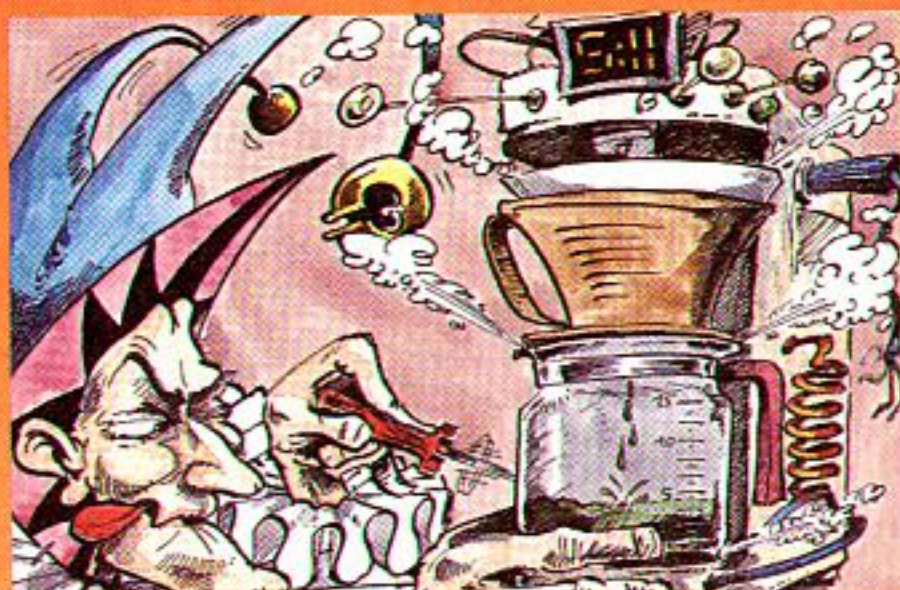
BRIDES OF DRACULA

HARDWARE-HÄRTE! Wir haben den neuen „Amiga 600“ auf Herz und Nieren untersucht und präsentieren Euch „Alle Freezer auf einen Blick“ – wer über die aktuelle Hardware knallhart informiert sein will, beamt sich auf die Seiten 90/91 und 114/115

ALIEN-ATTACKE! Warum ist „Plan 9 from Outer Space“ am Monitor soviel besser als im Kino? Weshalb ist „Space Crusade“ am Monitor nicht ganz so gut wie am Brett? Wieso lest Ihr nicht einfach die Tests auf den Seiten 16/17 und 29

PLAN 9 FROM OUTER SPACE

Betriebsgeheimnis

ABSOLUTE KATASTROPHE	(00% - 10%) =	2
KATASTROPHE	(11% - 20%) =	1
TOTAL ZUM VERGESSEN	(21% - 30%) =	2
ZUM VERGESSEN	(31% - 40%) =	4
MUSS NICHT SEIN	(41% - 50%) =	2
NIX BESONDERES	(51% - 60%) =	4
IN ORDNUNG	(61% - 70%) =	11
SCHWER IN ORDNUNG	(71% - 80%) =	4
ERSTE SAHNE	(81% - 90%) =	5
MEGASTARK	(91% - 100%) =	0
HIT-AUSBEUTE	=	3

Vom freien Autor über den Büroboten bis hin zum Chef wurde hier schon die gesamte Joker-Crew mit einem Kurzinterview gewürdigt, nur die allerwichtigste Person hätten wir fast vergessen – den Joker selbst! Naja, was heißt vergessen, es ist einfach ziemlich schwierig, mit dem Kerl ein vernünftiges Gespräch zu führen…

?: *Joker… äh, lieber Herr Joker, Du bist uns doch hoffentlich nicht allzu böse, weil Du erst jetzt drankommst, oder?!*

J: Schon gut, schon gut! Warte nur mal eine Sekunde, ich muß eben schnell diesen Apparat… oh nein!!

?: *Um Himmelswillen, was machst Du denn da?*

J: Quatsch nicht, geh lieber in Deckung!

?: *Mamiii!*

J: Alles in Ordnung, kannst wieder rauskommen! So, nur noch diese Schraube lösen, dann müßte es gehn…

?: *Würdest Du mir BITTE verraten, was Du hier eigentlich vorhast?*

J: Immer mit der Ruhe, Ihr werdet mir alle noch sehr dankbar sein für die Entwicklung dieses… Kopf runter! Er explodiert!! Hoppla, doch nicht. Wo ist er denn jetzt?

?: *Ich mach ihn fertig, ich mach ihn echt fertig, er oder mein Verstand, ich halt das nicht mehr aus…*

J: Wie kann man nur so schreckhaft sein? Du wolltest mich doch interviewen; stellt halt einfach Deine Fragen, Du störst mich überhaupt nicht!

?: *Na gut! Also, WAS stellst Du da schon wieder an?*

J: Anstellen? Ich baue hier gerade im Schweiße meines Angesichts die Kaffeemaschine so um, daß sie vollautomatisch jeden Monat unsere aktuelle Teststatistik errechnet, und zum Dank werde ich angepflaumt. Das ist mal wieder absolut typisch für diesen Saftladen!

?: *Ach, Du hast sie geklaut! Wir sind hier alle am Verdursten, und Du Wahnsinniger machst Deine beknackten Experimente damit! Na warte! Bleib sofort hier, wo läufst Du denn hin? Rück wenigstens die Teststatistik raus!!!!*

Eventuell entstandene Kaffee- oder Blutflecken bitten wir höflichst zu entschuldigen – die Redaktion.

High Tech-Blech

Neulich im Supermarkt, am Zeitschriftenregal: „Das Monster von Loch Ness gefangen!“ steht da dick und fett. Warum berichtet nur eine einzige Zeitung über diese Sensation? Schlafen die anderen? Oder steckt etwa Zak McKracken dahinter?!

Nein, der gute Zak kann's nicht gewesen sein, denn sein Revolverblatt hieß in der deutschen Ausgabe „Das Nachtecho“, das real existierende Gegenstück nennt sich hingegen unübersehbar „Neue Spezial“. Aber beim Durchblättern beschleicht einen unweigerlich das Gefühl, daß hinter der Redaktion wenn schon nicht Zak McKracken, dann zumindest Al Lowe steckt: Ein Ex-Priester verkündet, daß der Himmel wegen Überfüllung längst geschlossen sei, eine Frau berichtet, wie sie von ihrer Pelzstola gebissen wurde und anatomische Wunder wie etwa ein Mädchen mit Röntgenaugen (Hilfe!) treten hier gleich reihenweise auf. Aber das Schärfste ist, daß das alles angeblich völlig ernst gemeint sei!
Für uns gibt es da nur zwei logische Erklärungen: Entweder das Ding ist absoluter Humbug, oder das Leben ist in Wirklichkeit doch bloß ein einziges großes Computerspiel ...

High Tech-Feuer

Haltet Euch fest: Jürgen Woetzel aus Heidelberg hat das Dauerfeuer neu erfunden! Wir haben's erst selbst nicht geglaubt – bis wir seinen „Stick Tuner“ an den Joystick-Port gestöpselt hatten ...

Drei verschiedene Modi stehen dabei zur Verfügung: In der Stellung „Super“ hat man ständiges Dauerfeuer, kann den Feuerknopf aber weiterhin normal benutzen, was geradezu ideal für Spiele wie „R-Type“ (Superschuß!), „Z-Out“ und „Turrican“ ist. Bei „Invers“ hat man ebenfalls Dauerfeuer, dies wird aber sofort unterbrochen, sobald man den Feuerknopf drückt. „Trigger“ ist schließlich auf (Feuer-) Knopfdruck abrufbares Dauerfeuer.
Nach einem ausgiebigen Praxistest waren wir Feuer und Flamme für das auch optisch hübsche Teil – laßt uns wissen, ob wir den „Stick Tuner“ im Joker Shop anbieten oder lieber einen Schaltplan abdrucken sollen ...

High Tech-Larry

Alle Digi-Playboys aufgepaßt: Falls Ihr es noch nicht gemerkt haben solltet, Euer großes Vorbild erstrahlt seit kurzem in ganz neuem Glanz! Sierra hat nämlich die VGA-Version von „Larry I“ jetzt auch für den Amiga umgesetzt.

Da wird unsere „Freundin“ ganz schön Augen machen, denn im direkten Vergleich zum betagten Original wirkt der frisch geliftete Larry wie Madonna neben Karl Dall. Aber nicht nur, daß man seinen berühmten Ausgehanzug jetzt endlich richtig gut erkennen kann, tatsächlich wurden sämtliche Grafiken von Grund auf überarbeitet – das Ergebnis ist ein völlig neues Schwerenöter-Gefühl! Nachzuprüfen in jedem gutgeführten Softwareshop für den üblichen Sierra-Hunni.

High Tech-Lektüre

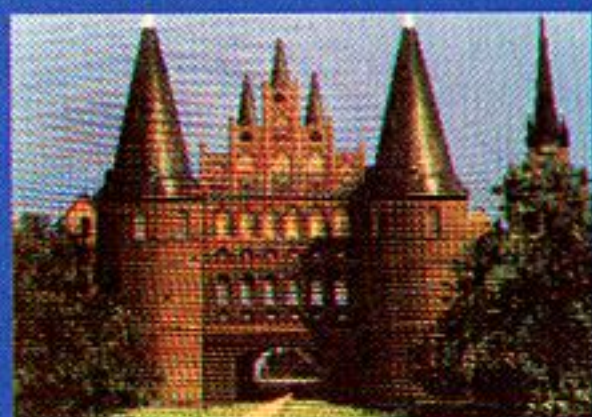
Romane, die sich mit Computern und ähnlich neumodischem Schnickschnack beschäftigen, sind nach wie vor dünn gesät. Deshalb wollen wir Euch hier auf das Erstlingswerk eines Autors hinweisen, der quasi die deutsche Antwort auf William Gibson darstellt.

Die Rede ist von Volker Erbes, sein im Eichborn Verlag erschienenes Buch heißt „Die Spur des Schwimmers“ und beschreibt auf 326 Seiten das wildbewegte Schicksal des Universitätsdozenten Felix Lothringer. Wer die geforderten 36 Märker anlegt, erfährt dafür dann die genaueren Zusammenhänge zwischen einer menschlichen Dreierbeziehung, der Chaostheorie und ihrer glücklichen Synthese im abschließenden totalen Durcheinander.
Grundbegriffe der Physik und der Computerwelt werden vorausgesetzt, ein prüfender Blick vor dem Kauf ist daher angebracht. Falls Ihr Euch also für die wissenschaftliche Durchdringung menschlicher und technischer Wellenbewegungen interessiert ...

PREVIEW

Für „teutsche" Kaufleute, die es im Mittelalter zu Ansehen, Wohlstand und politischem Einfluß bringen wollten, führte praktisch kein (See) Weg an der Hanse vorbei. Für Wirtschaftsstrategen, die ihnen nacheifern wollen, wird demnächst kein Weg mehr an diesem Spiel vorbeiführen!

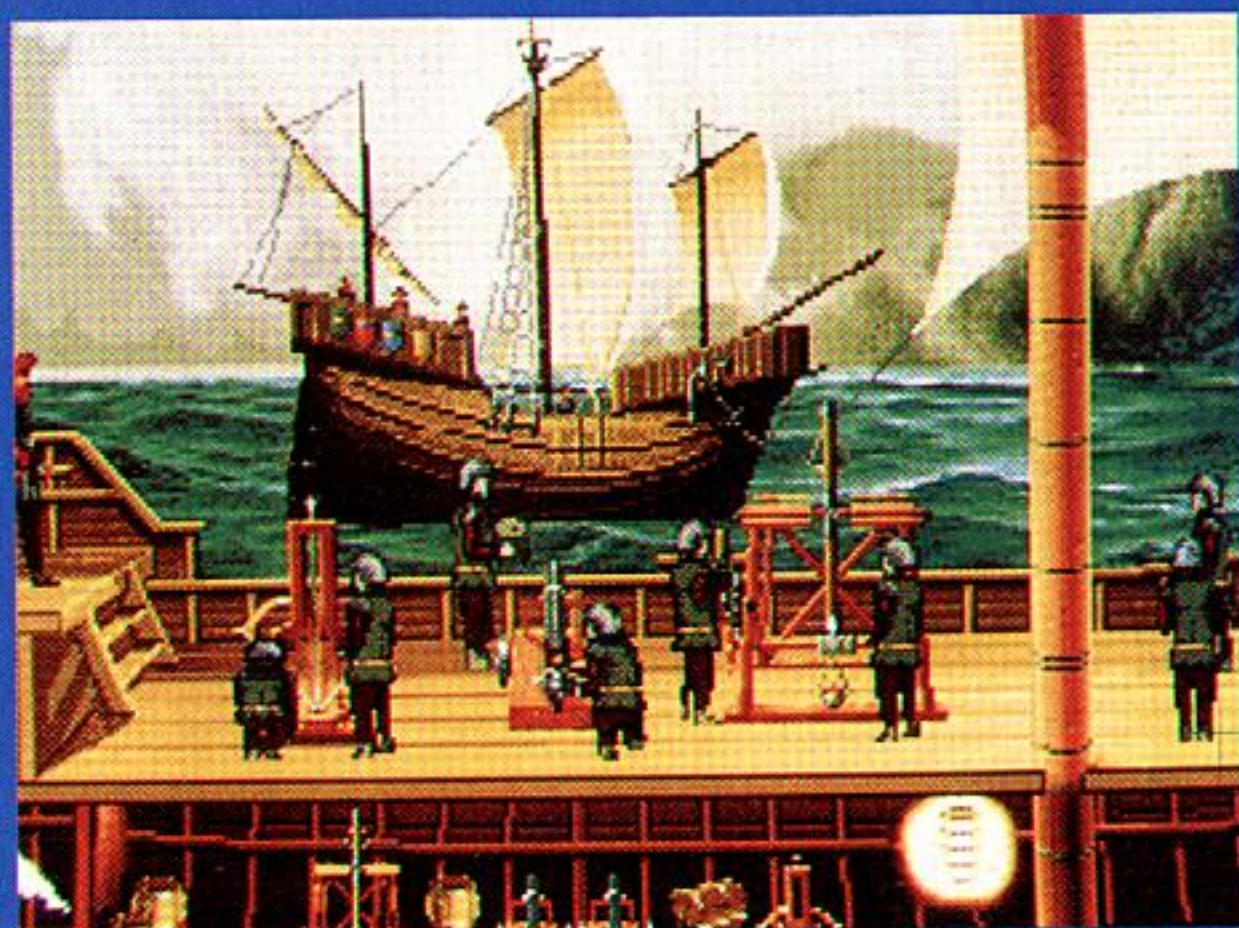
Der Patrizier

Wer sich schon etwas länger mit digitalem Handel & Wandel beschäftigt, ist wahrscheinlich versucht, dieses Game lediglich für eine aufgepeppte Neuauflage des Uraltklassikers „Hanse" zu halten. Eine ganz klare Fehlkalkulation: Der Patrizier erfüllt alle Voraussetzungen, um in seinem Genre bald eine monopolähnliche Stellung einzunehmen! Aber schauen wir uns doch einfach mal an, was Ascons mittelalterliche Zukunft für Amiga-Kaufleute bereithält...

Heutzutage hat der Bund der deutschen Industrie zusammen mit den Handwerkskammern ungefähr denselben Stellenwert, der früher der Hanse alleine zukam. Sie war ein Zusammen-

schluß von Kaufleuten, der weite Teile des See- und Binnenhandels organisierte und kontrollierte. Darüberhinaus war man selbstverständlich in den wichtigsten Handwerks-Gilden prä-

sent, übte politischen Einfluß aus und bestimmte auch sehr stark das gesellschaftliche Leben der damaligen Zeit. Der Boß der ganzen Geschichte war der sogenannte Ältermann – und wer seinen Posten ergattert hat, ist auch der Gewinner bei diesem Spiel.
Ein bis vier Computer-Hanseaten dürfen mitschachern und der Konkurrenz zeigen, wie man einen Wirtschaftskrieg mit den Mitteln der Buchführung gewinnt. Dazu stehen natürlich all die sattsam bekannten Features zur Verfügung: Waren An- und Verkauf, Kreditaufnahme, Lagererrichtung, Schiffsbau, Besatzung anheuern und was sich sonst noch auf Soll & Haben auswirkt. Weil man dergleichen Dinge aber nun wirklich schon zur Genüge kennt, haben die Programmierer von Ascon hier noch mehr und teilweise sogar absolut neuartige Spielelemente untergebracht. Beispielsweise darf man ein bißchen Heiratspolitik treiben, in einer

Actionsequenz Seegefechte führen, Piraten bekämpfen oder auch auf die Konkurrenz hetzen, an Schiffsversteigerungen teilnehmen, eine Pestepidemie und Feuersbrünste überstehen, Feste feiern und sich sogar um das Amt des Bürgermeisters bemühen. Kurzum, man darf hier so ziemlich alle Dinge tun, die das Leben eines mittelalterlichen Handelsherrn lebenswert machen – und das historisch sehr genau!

Der Patrizier macht aber nicht nur inhaltlich, sondern auch technisch einen vielversprechenden Eindruck. Daß das Game überhaupt nicht nach einer trockenen Wirtschaftssimulation aussieht, könnt Ihr anhand der Fotos selbst erkennen; zur hübschen Optik gesellen sich nicht minder hübsche Geräuscheffekte, eine Save-Option sowie ein umfangreiches Handbuch samt Landkarte. Hört sich gut an? Und wie hört sich das an: Falls die Pest nicht auf Haar übergreift, dürft Ihr bereits im nächsten Heft mit einem ausführlichen Test rechnen! (od)

Wenn es um Filmversoftungen geht, führt an Ocean praktisch kein Weg vorbei – von „Batman“ über „Robocop“ bis „Terminator II“ haben sich die Jungs aus Manchester noch keine große Lizenz entgehen lassen. Demnächst sind der Welt verrückteste Familie und Stephen Spielbergs Adaption des Peter Pan Themas an der Reihe...

Wer die Horror-Familie mit dem Frankenstein-Butler, dem eierköpfigen Onkel und der körperlosen Hand aus dem Kino (oder der alten TV-Serie) kennt, weiß, daß hier eigentlich nichts mit rechten Dingen zugeht: Diesmal hat sich ein Großteil der Sippe von üblen Kreaturen entführen lassen, weshalb der Spieler als Familienoberhaupt Gomez zur Rettung schreitet. Im Stil japanischer Konsolen-Helden wie Mario oder Sonic grast man die plattformhaltigen Räume seines gruseligen Landsitzes ab, sammelt Extras (wie z.B. einen „Flug-Hut“), geht auch mal

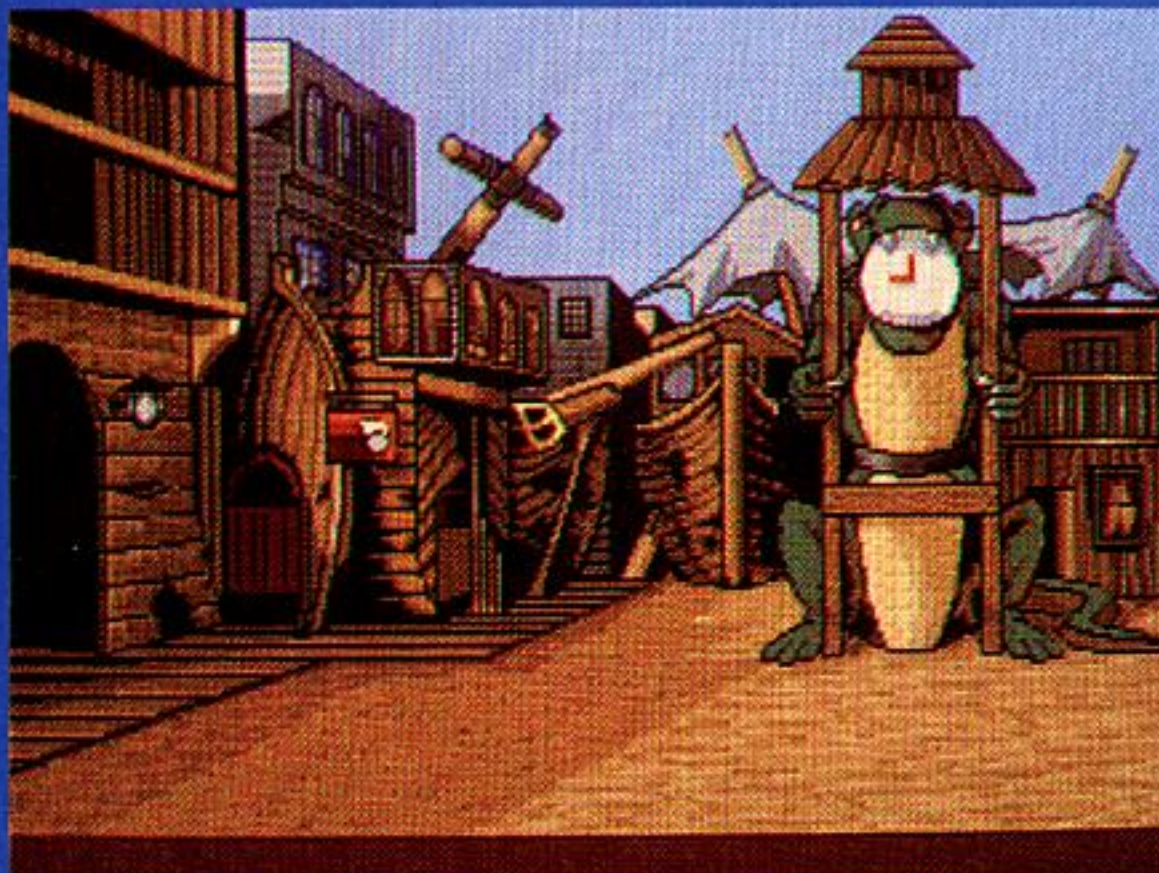
schwimmen und hüpft seinen Widersachern auf den Kopf – in 16 Leveln wollen über 100 Screens erforscht werden, dazu kommen Geheimräume und Bonus-Stages. Ja, tatsächlich wird das Game gerade vom Super Famicom für den Amiga konvertiert.

Grafisch sind zwar keine Offenbarungen zu erwarten, aber doch recht witzige Animationen und blitzsauberes Scrolling; soundtechnisch gibt's ordentliche FX und natürlich den berühmten Addams-Song. Alles in allem vermutlich ein typisches Ocean-Moviegame, das nicht zuletzt dank Level-Codes für ein paar Runden gehobenen Plattform-Vergnügens gut sein sollte. Mehr darüber in vier Wochen.

Der aktuelle Spielberg-Streifen handelt bekanntlich von einem erwachsen gewordenen Peter Pan, dessen Kinder vom Erzfeind Captain Hook verschleppt wurden. Die Kids müssen wieder her, also tut sich Peter einmal mehr mit der kleinen Elfe Tinkerbell (Julia Roberts!) zusammen, nimmt ein paar Flugstunden und folgt dem üblen Oberpiraten ins geheimnisvolle Nimmerland...

Das erfährt man entweder aus den ersten zehn Minuten des Films oder

dem Intro des dazu passenden Grafik-Adventures. Grafik-Adventure? Richtig gelesen, Hook präsentiert sich unübersehbar im Stil von „Monkey Island“, handelt ebenfalls von Piraten, hat ebenfalls eine bequeme Maussteuerung sowie superbe Sounduntermalung und sieht ebenfalls phänomenal aus – wenn es allein um Präsentations-Power geht, sollte sich Guybrush für seine nächsten Abenteuer schonmal warm anziehen! Ob das Programm allerdings auch in punkto Spielwitz

und Rätselnüsse mit dem großen Lucasfilm-Konkurrenten mithalten kann, wird wohl erst der Test in der nächsten Ausgabe zeigen. Vorläufig hat uns Ocean verpflichtet, nicht allzuviel zu verraten, aber eines können wir Euch jetzt schon sagen: Wer zu Beginn des Games keine passende Piraten-Kluft findet, hat bald ausgespielt – und wer nicht zumindest 1MB im Rechner hat, braucht gar nicht erst anzufangen... (L.Bunder)

DUNGEONBLASTER
THE SECRET OF SCHORSCH

Das ultimative Joker-Rollenspiel

Keiner hat darauf gewartet, jetzt ist es endlich da: Nach über zwei Jahren folgt nun ein weiteres topexklusives Joker-Rollenspiel – natürlich viel ausgereifter, komplexer, spannender und überhaupt rundum besser als das erste! Na, wenn das keine Überraschung ist . . .

Also ehrlich, wo sonst findet Ihr ein Heft, das man nicht nur lesen, sondern auch richtig spielen kann? Eben. Und um mitzumachen, braucht Ihr lediglich einen sechsseitigen Würfel und vielleicht noch einen Bleistift, so einfach ist das. Eben. Um aus unseren Redaktionsdungeons aber auch mit heiler Haut wieder herauszukommen, ist schon ein bißchen Grips vonnöten! Aber keine Sorge, allzugroße Gehirnverrenkungen werden Euch nicht abverlangt – Ihr sollt ja in erster Linie Euren Spaß haben. Alsdann, seid Ihr genügend forsch für Schorsch?

Wie alles anfing

Wie im Joker-Comic der Januar-Ausgabe nachzulesen, war in einer schaurigen Wintersnacht der Schlitzophrene Schorsch aus der Haarer Anstalt für Geisteskranke ausgebrochen und stattete uns einen Besuch ab. Damals meinte es das Schicksal noch gut mit uns, und der gemeingefährliche Killer landete bald wieder in seiner zentralbeheizten Zelle. Nicht ganz unbeteiligt an dessen Rückführung war der Joker (der Kerl kann nämlich schreien, das glaubt Ihr nicht!), weshalb Schorsch ihm Rache geschworen hat. Und jetzt ist Schorsch ein weiterer seiner allabendlichen Ausbruchversuche gelungen…

Was sich gestern Nacht genau abspielte, wissen wir leider nicht, fest steht nur, daß ein lautes Poltern, gefolgt von Jokers Gezeter zu hören war – seither ist unser wichtigstes Redaktionsmitglied spurlos verschwunden! Michael schickte Brigitta zum Nachschauen, die fand auch prompt einen Zettel, den jemand an die Falltüre zum gefürchteten Dungeon unter unserer Hundehütte geheftet hatte. Darauf stand zu lesen: „Jetzt Jokä main, uah-harhar! Ich schlitzen Jokä wenn nich bis Morgen 1 Million Lirä in Tiefenbach! UAH-HAR-HARHAR!!!"

Selbstmurmelnd ist Mike weder willens noch in der Lage, soviel Moos lockerzumachen (vom Transfer nach Tiefenbach ganz zu schweigen), und eine großangelegte Schorschjagd verbietet der unmittelbar bevorstehende Redaktionsschluß. Aber ein einzelnes Teammitglied wäre durchaus entbehrlich, was Dich ganz zwanglos vor folgende Frage stellt:

Wer bin ich?

Brigitta: Keine schlechte Wahl, denn diese Frau hat ein sagenhaftes Glück – weshalb sie auch Magic Gitti heißt, obwohl sie gar nicht zaubern kann. Vielleicht solltest Du es also mit der Herausgeber-Gattin (20 Lebenspunkte) versuchen?

Uschi: Auch nicht übel! Unsere Bodybuilderin (20 Lebenspunkte) ist eine echte Walküre, mit ihrem Schwert, äh ihrer Stricknadel bewaffnet nimmt sie es praktisch mit jedem Schlitzer auf – möglicherweise könnte sie Schorsch die Leviten lesen?

Pater Braun: Ein erfinderischer Digital-Priester (20 Lebenspunkte), der stets an irgendwas herumbastelt – Manta, Computer, Mädels… Mit dem Dietrich stets in der Hand könnte es ihm ja vielleicht gelingen, unseren Joker zu befreien?

Papa Joe: Eigentlich ist unser Redaktions-Gruftie (15 Lebenspunkte) ja schon viel zu alt für solche Späße! Seine Knochen modern sachte vor sich hin, und die Birne wird auch langsam weich. Andererseits: Man sagt, er habe magische Kräfte…

Brork: Ihr glaubt, daß gegen rohe Gewalt nur rohe Gewalt hilft? Bitteschön, unser strammer Redaktionsbote (30 Lebenspunkte) mit der hammerharten Keule ist allerdings kaum in der Lage, knifflige Rätsel zu lösen. Dafür hält ihn keine Wand auf!

Ihr habt Euch entschieden? Ihr seid bereit, dem Schicksal in den Arm zu fallen? Dann solltet Ihr noch kurz in der Box nachsehen, auf welcher Seite welche Textabschnitte zu finden sind, und mit der Nummer (1) anfangen – der Joker braucht Euch!

Wo finde ich was?

„BLACK CRYPT" – WILLKOMMEN ZUR MONSTER-PARTY IM DUNGEON-CLUB!

„Black Crypt"™ ist vollgestopft mit 25 verwegenen und listigen Monstern.

Sie heißen Euch herzlich willkommen: In 12 verzweigten Dungeons, verteilt auf 20 fesselnde, immer schwierigere Spielstufen.

Der Schlimmste von allen ist der dunkle Lord Estoroth.

Vor vielen Jahrhunderten verbannten vier Wächter mit gewaltigen übersinnlichen Kräften Estoroth aus dem Land. Die Wächter verschwanden spurlos und mit ihnen das gesamte Waffenarsenal.

Doch ist Estoroth zurückgekehrt und schwört schreckliche Rache an einem wehrlosen Volk. Jetzt seid Ihr am Zug. Findet alle verlorenen und mystischen Gegenstände, die vielleicht noch die Macht der Wächter in sich tragen. Wenn Euch das gelingt, kann die Welt vom Bösen befreit werden.

„Black Crypt", ein waghalsiges und aufregendes Dungeon-Spektakel mit detaillierter Grafik und immer neuen Überraschungen.

Die Meetings mit den Monstern sind nicht nur spannend, sondern auch äußerst realistisch. Und das in 64 Amiga-Farbgrafiken im „Extra-half-brite" - Stil.

Aber seid gewarnt: Die unheimliche Begegnung mit dem Bösen solltet Ihr am besten nur auf nüchternen Magen in Angriff nehmen. Viel Vergnügen!

Erhältlich für Amiga.

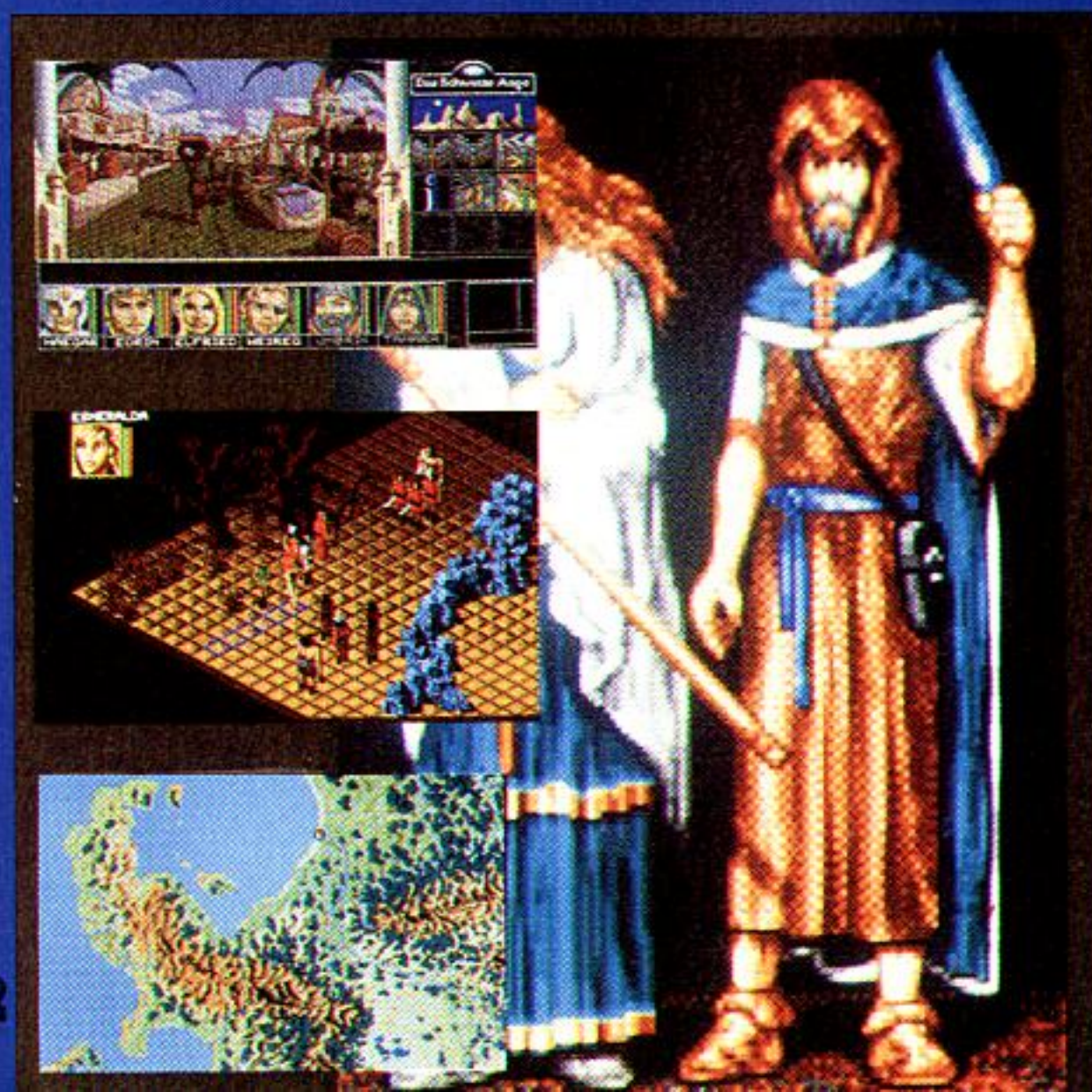
Verkaufsagenten: United Software GmbH, Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: 05244-4080
Profisoft GmbH, Heinrich - Hasemeier- Straße 33, 4500 Osnabrück Tel.: 0541-12 20 65
Leisuresoft GmbH, Robert - Bosch - Straße 1, 4703 Bönen, Tel.: 02383-690
News Software GmbH, Birkenstraße 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: 0211-67 62 01
Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: 0241-15 20 51

Bisher ließ sich die abenteuerliche Welt Aventuriens ja nur mit Papier und Bleistift bewaffnet durchstreifen, dank der wackeren Recken von Attic linst das Schwarze Auge nun auch vom Amiga-Monitor. Und dank des wackeren Jokers erfahrt Ihr brandexklusiv, wie ihm die Konvertierungs-Kur bekommen ist!

Der Amiga Joker meint:
Das Schwarze Auge – ein Rollenspiel-Erlebnis wie noch keins zuvor!

Um Deutschlands beliebtestes Rollenspielsystem auf den Computer umzusetzen, hat Attic Software eng mit Fantasy Productions, den Designern der Originalvorlage, zusammengearbeitet – insgesamt wurde eine halbe Million Mark investiert. Ob sich der Aufwand gelohnt hat? Und wie, noch nie hielt sich ein Rollenspiel derart genau an seine Vorlage! Daher mag die Story auch dem einen oder anderen merkwürdig vertraut vorkommen: Allem Anschein nach sammeln sich die Orks nördlich der Stadt Thorwal, was sicher nichts Gutes zu bedeuten hat. Da keinerlei Chance besteht, jetzt noch schnell eine Armee aufzustellen, ruhen alle Hoffnungen auf dem sagenumwobenen Schwert „Grimring"; immerhin konnte dieser Säbel den Scheusalen schonmal das Fürchten lehren. Die „Schicksalsklinge" hat nur einen Fehler – keiner weiß so genau, wo sie sich derzeit befindet! Da gibt es zwar einen alten Lageplan, doch verteilen sich dessen 12 Fetzen auf ebensoviele Leute. Was fehlt, ist ein Helden-Sextett, das willens und fähig ist, das Mosaik durch Erfüllung der damit verbundenen Kleinquests zusammenzusetzen…

So eine Abenteurer-Truppe hält das Spiel fixfertig bereit, wer auf die Instant-Heroen zurückgreift, bringt sich allerdings um das Vergnügen einer ultrakomplexen Charaktererschaffung auf sage und schreibe elf Screens! Vom Krieger über Gaukler, Zwerge, Hexen und Druiden bis hin zu verschiedenen Elfen stehen insgesamt 12 Rassen bzw. Klassen zur Wahl. Alle haben sie sowohl positive wie auch negative Charaktereigenschaften und können über 50 verschiedene „Talente" vorweisen oder zumindest erlernen. In der Praxis wirkt sich das so aus, daß man einem Krieger zur Not sicher das Fallenstellen und Fährtensuchen beibringen kann, aber bei exotischeren Beschäftigungen wie Tanzen oder Musizieren wird er schon nicht mehr so willig mitspielen. Wie auch immer, am Ende bleibt ein Gruppen-Platz frei, er ist für einen rechnergesteuerten Non-Player-Charakter bestimmt, den man während des Spiels aufnehmen kann. Sobald das Team endgültig steht, wird das bequem zu bedienende Inventory (im Stil von „Dungeon Master") noch anläßlich eines Stadtrundgangs mit Waffen und Proviant gefüllt, dann kann das Abenteuer beginnen. Übrigens darf die Party jederzeit in beliebige Untergrüppchen aufgeteilt werden, sollten also Lustmolche in Euren Reihen sein, könnt Ihr sie vor Antritt der Reise noch zu einem kleinen Bordellbesuch schicken – ja, selbst sowas gibt's hier! Die Schnitzeljagd nach dem schicksalsschwangeren Küchenmesser führt die Party kreuz und quer über eine Landkarte, bei besonderen Vorkommnissen werden hübsche Zwischengrafiken mit witzigen Texten eingeblendet. Die Helden könnten beispielsweise auf einen Höhleneingang, ein verlassenes Gebäude, einen toten Kollegen oder eine eingestürzte Brücke stoßen. Ganz egal, ob man dann eine Fährte verfolgen, irgendetwas reparieren oder sich mit einem Haufen Zombis, Piraten, Wölfe etc. rumschlagen muß – stets geht es hochkomplex und nach allen Regeln der DSA-Kunst zur Sache. So

Das schwarze Auge: Die Schicksalsklinge

werden die Kämpfe in Runden abgewickelt, die Recken dürfen einzeln befehligt und positioniert werden, wobei Bewegungspunkte und zahllose Nah- und Fernkampftechniken (Schwert, Bogen…) im Spiel sind. Wegen der besseren Übersicht prügelt man sich auf einem eigenen Kampfscreen mit isometrischer 3D-Grafik, aufgrund der eisern durchgehaltenen Regeltreue sind die Gefechte jedoch ziemlich zeitraubend. Der Lohn der Mühe sind dann viele schöne Erfahrungspunkte, Beförderungen sind hier allerdings nur bis Level vier möglich (die Papier-Module reichen diesbezüglich ja schon bis Stufe 25).

Apropos Regeltreue: Auch beim Digi-DSA kann nahezu jeder zaubern – aber ob auch jeder mit jedem der 82 verfügbaren Spells zurechtkommt?! Wahrscheinlicher ist, daß sich so mancher Jung-Hexer mit seiner bescheidenen Zahl an Magie-Punkten erstmal selbst verzaubert, weil ihm ein Helden-Kollege im Weg steht! Oder weil er sich vorher nicht genügend konzentriert hat. Oder weil Goldmachen halt eher was für Profis ist. Oder…

Ihr seht also, das Game ist nicht nur sehr umfangreich (allein 52 Städte!), sondern auch irre komplex. Möglicherweise gar *zu* komplex? Eben nicht, dank zwei unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade kommen auch Neulinge hier gut zurecht. Besonders, da für Bequemlichkeit in jeder Hinsicht gesorgt wurde: Eine jederzeit abbrechbare Quickfight-Option sorgt auf Wunsch für pflegeleichtes Kämpfen, in den Städten und mehrstöckigen Dungeons gibt's Automapping, Unterhaltungen werden im Multiple Choice-Verfahren geführt, und dazu kommt die bis jetzt vielleicht genialste Rollenspiel-Steuerung überhaupt. Man kann Das Schwarze Auge nämlich einerseits über automatisch mit der Situation wechselnde Icons (über 50) bedienen, andererseits genügt ein Druck auf die rechte Maustaste, und es erscheint ein Pop Up-Menü mit sämtlichen momentan verfügbaren Handlungsmöglichkeiten! Grafik und Sound (Musik & Waffengeklirr) befinden sich auf ähnlich hohem Niveau, wer „Spirit of Adventure" kennt, hat davon auch schon eine ungefähre Vorstellung. Außer dem Kampfscreen und der Reisekarte wird alles im gewohnten Rolli-3D gezeigt, und zwar wirklich, wirklich wunderschön. Nebenbei – an der tollen Optik war mit Sascha Jungnickel sogar eine Entdeckung der Joker-Galerie beteiligt.

Kurz und sehr gut, die Computer-Premiere des Schwarzen Auges ist wirklich rundum gelungen, bessere Rollenspiele kennt man allenfalls von einem gewissen Lord British. Wenn die geplante Fortsetzung nur halb so gut wird, kann man schon zufrieden sein! (C. Borgmeier/od)

Das Schwarze Auge	
Grafik:	84%
Sound:	76%
Handhabung:	94%
Spielidee:	89%
Dauerspaß:	92%
Preis/Leistung:	84%
Red. Urteil:	90%

Variabel
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Attic
Genre: Abenteuer

Spezialität: 1MB erforderlich, vier Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, HD-Installation möglich.

Anderthalb Jahre hat Empire gebraucht, um die kriegsmüden Panzereinheiten aus „Team Yankee" wieder auf Vordermann zu bringen. Im Nachfolger verschlägt es die Grenadiere nun auf eine krisengeschüttelte Inselgruppe – was hat die Südsee an strategischen Herausforderungen zu bieten?

Wir schreiben das Jahr 1995, Ost und West liegen sich mal wieder (oder noch immer?) in den Haaren, weil unverbesserliche Kommunisten das Pazifik-Atoll Yama Yama besetzt haben. Gut, daß zufälligerweise gerade eine Wessi-Panzereinheit in der Nähe ist – nicht ganz so gut, daß Empire vom Konzept des Vorgängers kaum einen Millimeter abweicht. Es gilt also erneut, auf fünf Inseln gegnerische Panzer plattzumachen, Munitionslager abzufackeln und Kommunikationseinrichtungen zu zerstören. Auch tanktechnisch trifft man auf alte Bekannte wie den M1 Abrams oder den (ex-) sowjetischen T-62.

Sicher, „Team Yankee" war nicht übel, aber führt soviel Treue nicht automatisch zu einer besseren Data-Disk? Nun ja, es wurden natürlich auch allerlei Neuerungen untergebracht. So muß man sich jetzt vor Spielbeginn aus dem großen Fahrzeug- und Munitionsangebot eine eigene Kampfgruppe zusammenstellen, und für gewonnene Schlachten winken Prämien, mit denen die Waffenvorräte aufgefrischt und defekte Panzer repariert werden können. Hau-Draufs und Anti-Taktiker dürfen ihre Schießwut weiterhin ungebremst ausleben, bei Pacific Islands ist praktisch *jedes* Objekt zerstörbar, und hinter so mancher Häuserruine taucht plötzlich der Feind auf. Hinterhältige Naturen können den Gegner nun aber auch in ein Minenfeld rollen lassen.

Hardcore-Simulanten haben es sicher schon mit Schrecken bemerkt, auch Pacific Islands setzt voll auf Action. Der Vorteil dabei ist, daß die Bedienung hier immer noch so kinderleicht von der Hand geht wie anno „Team Yankee": Über den bewährten Vierfach-Splitscreen wechselt man mausgesteuert und blitzschnell zu allen Einheiten, wobei es völlig egal ist, wer gerade was in welchem Fenster unternimmt. Während Panzerzug zwei die Karte begutachtet, darf Nummer vier so bereits einen Hubschrauber atomisieren; dazu kann jedes Fenster auf Vollbild geschaltet werden. Echte Bereicherungen sind die nun „intelligenteren" Gegner und schnelleren 3D-Routinen, sowie eine Zoom-Funktion mit sechsfacher Vergrößerung. Auch die Missionen sind im Vergleich zum Vorgänger etwas komplexer ausgefallen – nach einem variablen Schwierigkeitsgrad und einem Mission-Builder sucht der Panzerkapitän jedoch auch im Pazifik vergebens.

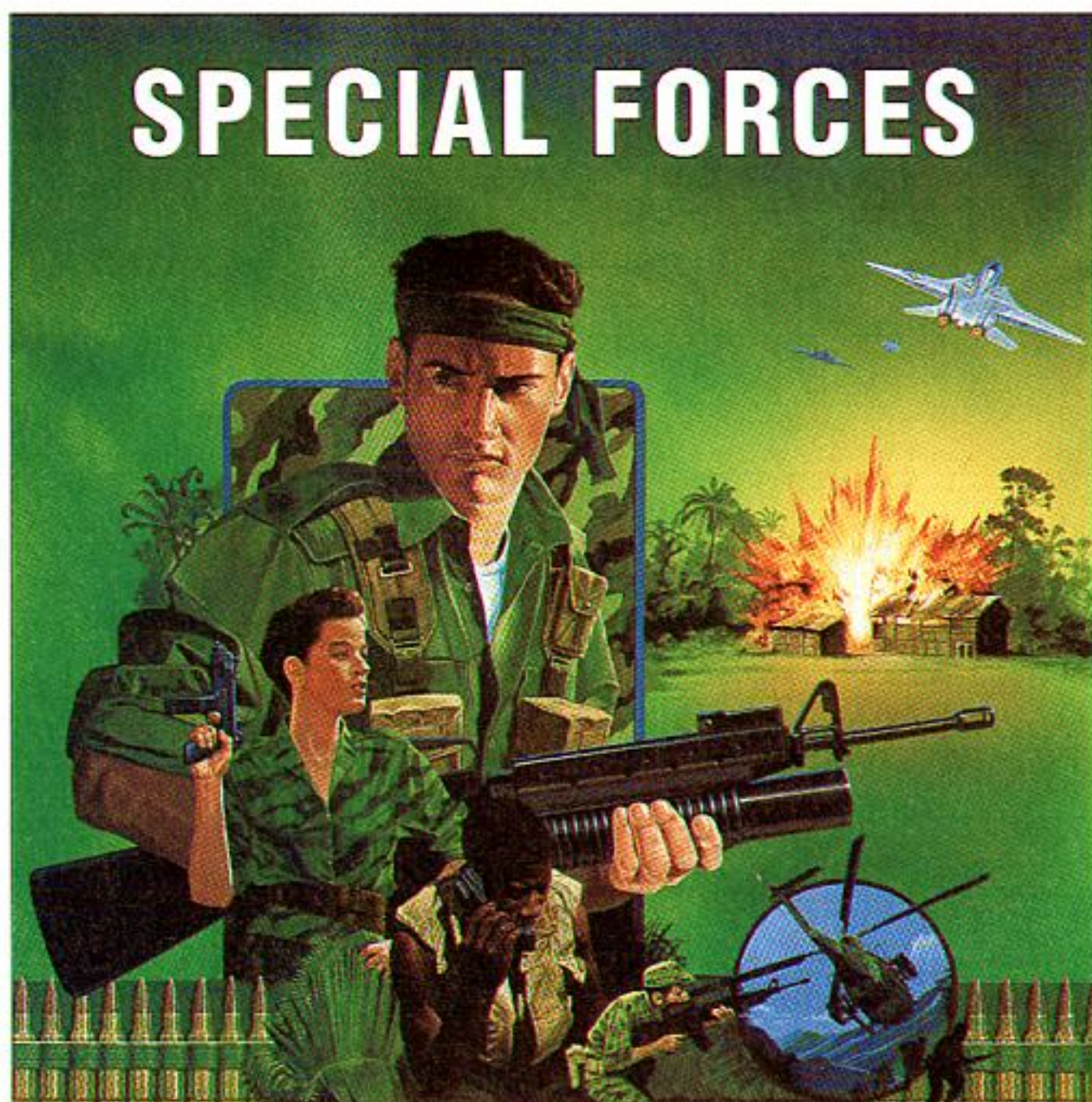
Solltet Ihr hingegen eine gut spielbare Action-Simulation in hübsch bunter Grafik und mit stimmiger Geräuschkulisse suchen, dann seid Ihr hier an der richtigen Adresse: Empires Panzer lassen sich auch ohne großes Handbuchstudium dirigieren, dennoch braucht man auf die gewohnten Feinheiten wie Nachteinsätze oder Verneblungstaktik nicht zu verzichten. Zudem ist eine deutsche Version bereits im Anrollen. (pb)

Der Kollege muß zu Fuß weitergehen.

Überblick ist alles!

Pacific Islands	
Grafik:	79%
Sound:	70%
Handhabung:	87%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	67%
Red. Urteil:	70%

Für Anfänger
Preis: ca. 94,– DM
Hersteller: Empire
Genre: Simulation

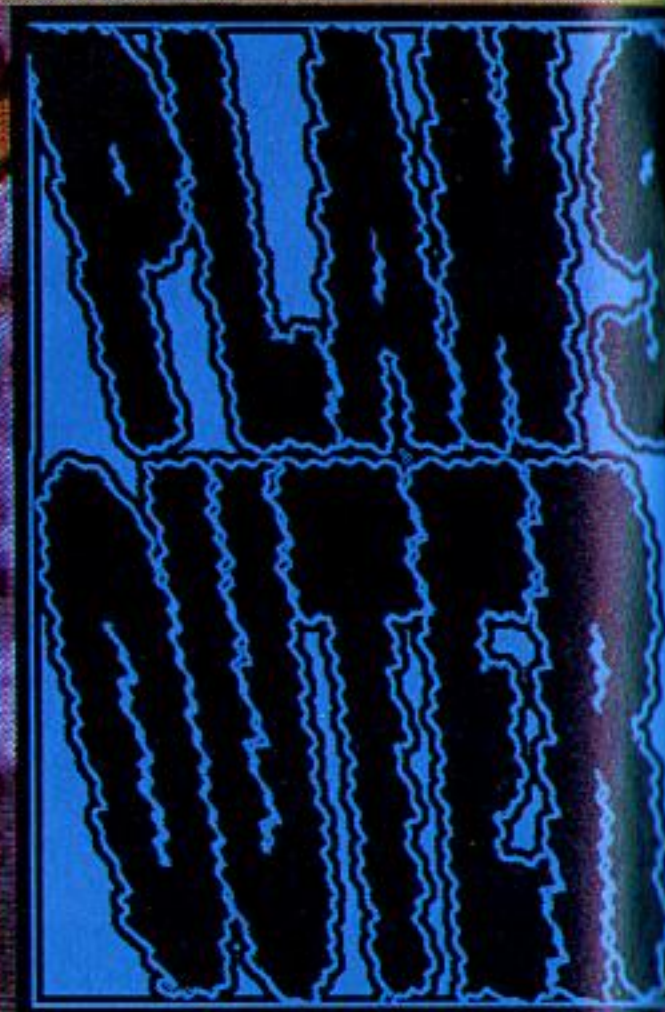
Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, unmögliche Handbuchabfrage, aber schönes Kartenmaterial anbei.

Mehr oder weniger erfolgreiche Lizenzumsetzungen von mehr oder weniger erfolgreichen Movies sind ja längst eine alltägliche Angelegenheit – was aber mag dabei herauskommen, wenn sich eine respektable Company wie Gremlin den schlechtesten Film aller Zeiten vornimmt?

Natürlich eins der komischsten Adventures aller Zeiten, was denn sonst? Die Vorlage gilt zurecht als Cineasten-Leckerbissen, von der Story über die Akteure bis hin zur Ausstattung war bei diesem Trash-Klassiker von 1959 wirklich *alles* herrlich daneben! Um zu verstehen, wie gut es Gremlin hier gelungen ist, das Feeling von Edward Woods Schauer-Streifen einzufangen, werden wir Euch ein paar tiefere Einblicke in sein Meisterwerk nicht ersparen können.

Die Geschichte dreht sich um eine wahrhaft bemitleidenswerte Alien-Invasion: Bereits achtmal haben die Außerirdischen vergeblich versucht, die Erde zu erobern, es wollte sie bislang aber einfach niemand zur Kenntnis nehmen. Damit die Schmach nun endlich ein Ende hat, greift man zum furchterregenden Plan 9 – die Erweckung der Toten steht an! Die Frage ist nur, ob sich mit drei popeligen Pseudo-Zombies vom Landfriedhof wirklich die Welt aus den Angeln heben läßt? Nun, tatsächlich reichte es nichtmal, um das wenig verwöhnte Kinopublikum der 50er Jahre zu überzeugen, einzig die Weltenretter um den heldenhaften Piloten Jeff Trent sind mit Feuereifer bei der Sache...

Gäbe es einen Oskar für das sparsamste Requisiten-Recycling, Plan 9 hätte gleich zwei davon verdient: Nahezu dieselbe (Null-) Möblierung verunziert das Alien-Schiff, Trents Flugzeug und Wohnung; am Friedhof hat es gerade noch für wackelige Papp-Grabsteine gereicht. Wirkliche Berühmtheit erlangte das Machwerk aber, weil der als Dracula-Mime bekannte Hauptdarsteller Bela Lugosi während der Dreharbeiten unerwartet verstarb und daher über weite Teile des Streifens von einem anderen Schauspieler ersetzt wurde. Leider war der gute Mann zumindest einen Kopf größer als Bela, da half es natürlich wenig, daß er sich andauernd ein Cape vor's Gesicht hielt! All das (und noch viel mehr) ist deshalb so witzig, weil es die Crew ganz offensichtlich bierernst mit diesem Film gemeint hat – im Gegensatz zur versofteten Version.

Unter den Händen von Gremlins Digi-Magier geriet die Geschichte zu einer einzigen Verhohnepiepelung voller schauriger Friedhöfe, „erpflockter" Vampire und sonstiger Ausdrucksformen angelsächsischen Humors. Dabei geht es hier an sich um ganz andere Dinge: Der Streifen ist nämlich schon längst abgedreht, nur leider kamen dem Produzenten fünf der insgesamt sechs Filmrollen abhanden. Folglich werdet Ihr beauftragt, den Plunder gegen coole Kohle wieder herbeizuschaffen. Den Job sollte allerdings nur akzeptieren, wer wirklich bereit ist, sich scheckig zu lachen; bissige Bemerkungen werden hier nämlich gleich en gros serviert! Ein gutes Beispiel für die feinsinnige Ironie des Games wäre auch, daß in Anlehnung an die Schwächen der Zelluloid-Vorlage der ewig gleiche Fettwanst in den verschiedensten Rollen auftaucht – vom Filmproduzent über einen Barkeeper bis hin

Der Amiga Joker meint:
Plan 9 zündet ein gnadenloses Gagfeuerwerk – vielleicht das humorvollste Adventure überhaupt!

zum Gorilla des amerikanischen Präsidenten ist dieser Bursche allen Sätteln gewachsen. Vor lauter Grinsen über dieses Feuerwerk an Gags könnte man glatt vergessen, daß wir es letztlich doch mit einem „normalen" Adventure zu tun haben, wo es natürlich auch allerlei Rätsel zu knacken gibt.

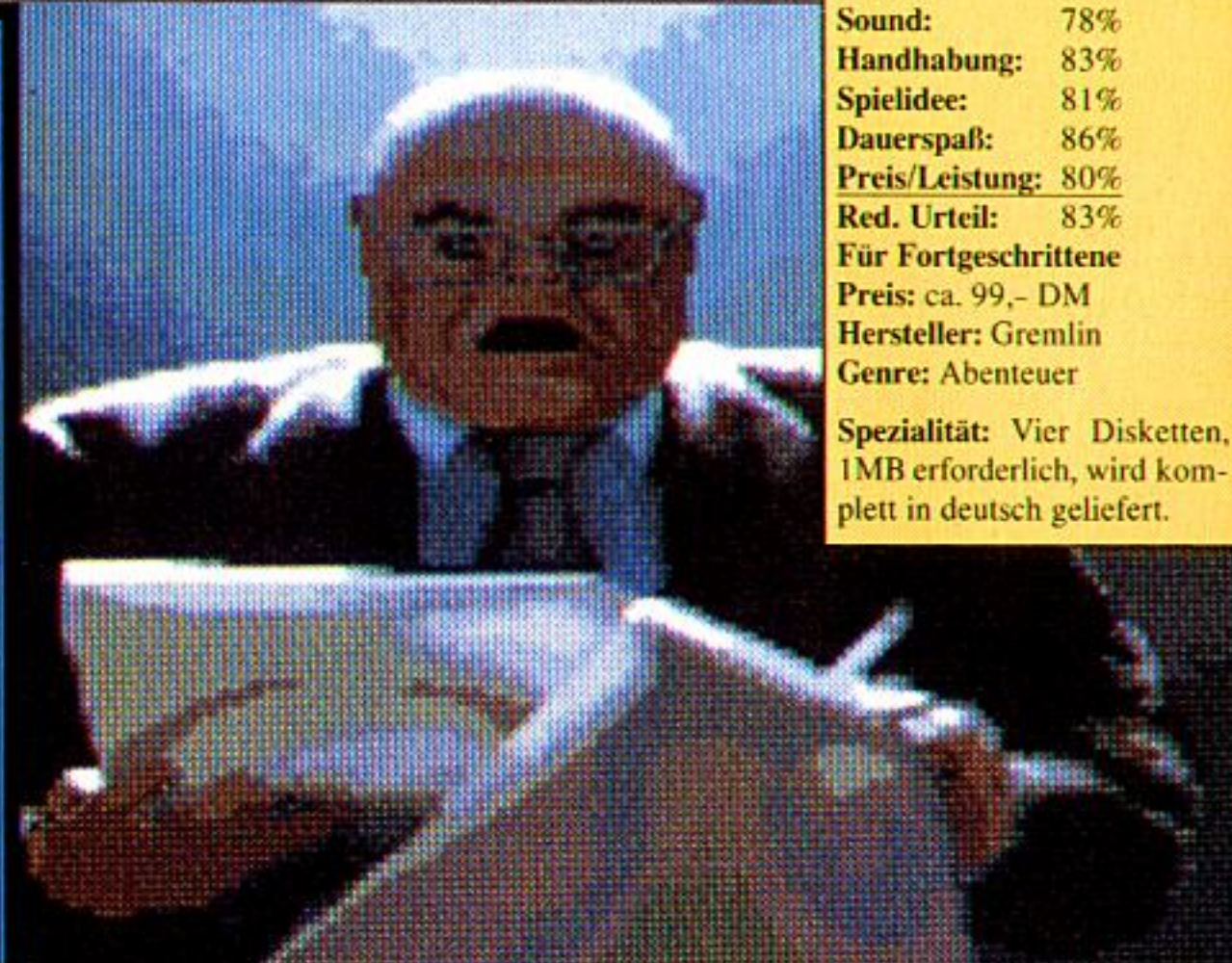
Ein nicht allzugroßes Fenster zeigt dem Bildschirm-Abenteurer zu diesem Zweck hübsche und manchmal wirklich super-realistisch animierte Bilder der Mitwirkenden bzw. Räume, welche dann bequem mit der Maus beklickt werden können. Zusammen mit dem eher schmalen und ebenfalls per Nagetier zugänglichen Befehlsmenü hat man es so mit einer handlichen und absolut problemlos funktionierenden Steuerungsmethode zu tun. Ja, nicht einmal um eventuell übersehene Ausgänge braucht sich der Spieler zu sorgen, denn eine Windrose läßt stets alle verfügbaren Marschrichtungen aufleuchten. Und das sind insgesamt nicht wenige, denn das Programm ist ganz hübsch umfangreich. Anfänglich sind zwar nur die Büros der Filmcompany und ein Stück Straße samt zweier Kneipen zugänglich, im Zuge der Nachforschungen stößt man jedoch auf neue Adressen, die immer weiter in die Stadt hineinführen und per Taxi angesteuert werden. Schließlich geht's sogar mit dem Düsenjet in die weite Welt hinaus – Rio, Australien oder Hong Kong sind weitere Stationen der fußnagelsträubenden Jagd nach den verschollenen Filmrollen.

Was Präsentation und Technik angeht, bliebe eigentlich nur noch das schick animierte Intro, die zweieinhalb Minuten digitalisierter Filmsequenzen während des Spiels und der Sound zu erwähnen. Tja, was soll man sagen: Selten hat ein dezenter Keuchhusten oder nervendes Rasseln von Telefonen echter geklungen. Zudem werden die Audio-Fans während der Arbeit mit einer nett lauschigen Hintergrundmusik versorgt, keine Kritik von dieser Seite also. Sicher, die Rätsel dieses Chaos-Adventures bieten wenig mehr als die genretypische Schnitzeljagd nach benötigten Gegenständen (Schlüssel, Kreditkarte, Adressen...), aber Stimmung und Humor sind einfach göttlich. Und falls das für Euch nicht Grund genug sein sollte: Der Packung liegt ein Video des Original-Films bei, sogar mit deutschen Untertiteln! (jn)

Plan 9 from Outer Space

Grafik:	81%
Sound:	78%
Handhabung:	83%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	86%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	83%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Gremlin
Genre: Abenteuer

Spezialität: Vier Disketten, 1MB erforderlich, wird komplett in deutsch geliefert.

Frühestens seit dem C 64-Klassiker „Paradroid", spätestens aber seit seinem genialen „Rainbow Islands" gilt Andrew Braybrook als Kultprogrammierer. Und der Mann weiß ganz genau, was er seinem Ruf schuldig ist!

Vergessen wir also Andrews längere Schaffenspause, und vergessen wir auch gleich die Vorgeschichte – schließlich hat in Fire and Ice nur mal wieder ein Bösewicht die Welt erobert und soll jetzt gemaßregelt werden. Eine Aufgabe, für die eigentlich nur einer in Frage kommt, nämlich… Turrican? Lächerlich! Sonic oder vielleicht Mario? Kindisch! Nein, Cool Coyote ist der Held des Tages!

Im Hochsprung und im Sprint nimmt es der niedliche Held locker mit jedem Konsolen-Kollegen auf, und Ballern gehört sowieso zu seinen Stärken: Wo der coole Köter seine Eiskügelchen hinschießt, frieren die Gegner (für kurze Zeit) fest und zerbröseln dann beim Drüberlaufen zu Eispartikeln! Manchmal kommt dabei ein Teil eines Schlüssels zum Vorschein, der komplettiert das Tor zum nächsten Level öffnet. Unter Zeitdruck (angezeigt durch Tag/Nachtverlauf) gilt es nun, sieben Plattform-Welten zu durchqueren – unterteilt in je fünf Stages, im Practice-Modus sind die ersten vier Welten direkt anwählbar. Gestartet wird in der Arktis, wo Eskimos, Pinguine und Walrosse Ärger bereiten, im schottischen Hochland sind es dann vor allem Raubvögel und Insekten. Danach geht's ab ins Wasser, durch den Dschungel und in düstere Aztekenpyramiden. Der vorletzte Level ist sozusagen ein Remake von Braybrooks C 64-Oldy „Gribblys Day Out", in Ägypten schließlich wartet der finale Bösewicht.

Zwischengegner, Bonusgelder und Extrawaffen gehören mittlerweile ja zum Plattformstandard, aber eine Art „R-Type"-Satellit, der aussieht wie Coyote-Junior? Tatsächlich hat Fire and Ice neben praktisch allen gängigen Features wie etwa einer Level-Übersichtskarte auch viele, viele Ideen zu bieten, die selbst in den Highlights des Genres nur vereinzelt zu finden sind: Eisbrücken schmelzen plötzlich dahin, Muscheln steigern ganz unverhofft die Sprungkraft, und Treppen wachsen nach Beschuß aus einer Wand heraus – ein solches Feuerwerk an Gags kannte man bisher nur von „Gods" oder „Turrican"! Sprites und Hintergründe sind von Anfang bis Ende detailliert gezeichnet und witzig animiert, nur das multidirektionale Scrolling ruckelt ein wenig. Das fällt aber kaum ins Gewicht, wenn man die zahl- und abwechslungsreichen Musikstücke und vor allem die hochklassige Steuerung bedenkt. Ja, selbst Sticks mit zwei Feuerknöpfen (z.B. das Sega-Joypad) werden bedient, und wer auf die tolle Musikbegleitung verzichtet, bekommt dafür ein paar Soundeffekte extra.

Keine Frage, Fire and Ice ist ein Traum von einem Plattformspiel! Wir können es kaum erwarten, bis uns Andrew seine Ballerkünste an „Uridium II" demonstriert – eine Neuauflage des 64er-Hammers hat er nämlich gerade in Arbeit… (rl)

Der Amiga Joker meint:
Fire and Ice ist Plattform-Spaß pur!

Fire and Ice

Grafik: 86%
Sound: 78%
Handhabung: 82%
Spielidee: 80%
Dauerspaß: 88%
Preis/Leistung: 82%
Red. Urteil: 86%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Renegade/Graftgold
Genre: Action

Spezialität: Zwei Disks, mit 1MB-Chipram (z.B. A500 Plus) gibt's etwas schnellere Grafik. Die Highscores werden gespeichert.

HIT

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/63 30 06

SPIELEN OHNE ENDE ?

MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.

Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen.
...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für IBM · AMIGA · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIVE · SEGA KONSOLEN sowie PC-Soundkarten

Amiga 500 Speichererweiterung auf 1 MB (16 RAM) Sonderposten! Begrenzte Stückzahl	**49,–**
Amiga 500 Speichererw. auf 2,5 MB weiterhin	**222,–**
Amiga "Plus" Speichererw. auf 2 MB Chip RAM	**179,–**
Soundblaster 2.0 Deutsch mit Mailbox-Zugriff jetzt	**279,–**
Adlib-compatible-Soundkarte nur	**129,–**

GET THE POWER!

"BI-TURBOSYSTEM!"
für AMIGA500

- 68020Prozessor
- Co-Prozessor Option
- neuste Gate-Technologie
- 68000er Bremse
- bis zur dreifachen Geschwindigkeit und mehr mit Co-Prozessor

nur 399,– DM

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

O-1034 Berlin, Boxhagener Str.23, Tel.: Ost-Berlin/5892067
O-1071 Berlin, Rohdenbergstr.6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage
O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Tel.:0037/3725/33699
W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr.57, Tel.:040/224633
W-2300 Kiel, Sternstr.18 (am Wilhelmplatz), Tel.:0431/970046
O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str.104,
W-3100 Celle, Im Kreise 16, Tel.:05141/214411
W-3300 Braunschweig, Holwedestr.10, Tel.:0531/508231
O-3300 Schönebeck, Ahornstr.11, Telefon auf Anfrage
W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr.1, Tel.:0211/4910187
W-4040 Neuss, Hamtorstr. 20, Telefon auf Anfrage
W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str.210, Tel.:02161/601556
W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr.2-4, Tel.:0203/21084
W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.:02041/21973
W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Tel.: 02871/184123
W-4300 Essen1, Moltke Str.36, Tel.:0201/207629
W-4330 Mülheim, Delle 47, Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen, Dortmunder Str.31, Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster, Ferdinandstr.8, Tel.:0251/278515
W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.:0541/586809
W-4630 Bochum, Herner Str.383, Tel.:0234/531018
W-4690 Herne, Hauptstr.178, Tel.:02325/53643
W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr.1, Tel.:0521/138033
W-5000 Köln 1, Von-Werth-Str.20-22, Tel.:0221/121806
W-5000 Köln 41, Gottesweg 149, Tel.: 0221/446499
W-5400 Koblenz, Markenbildchen Weg 24, Tel.:0261/31848
W-5500 Trier, Zuckerbergstr.21, Tel.:0651/40532
W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee296, Tel.:0202/81118
W-5787 Olsberg, Bahnhofstr.19, Tel.:02962/6753
W-5800 Hagen, Bergischer Ring 5, Tel.:02331/26794
W-5840 Schwerte, Friedenstr. 2, Tel.: 02304/2813
W-5880 Lüdenscheid, Forum am Sternplatz2, Tel.:02351/21900
W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr.25, Tel.:069/590180
W-6100 Darmstadt, Holzhofallee 1a, Telefon auf Anfrage
W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.:06131/237665
W-6600 Saarbrücken, Stengelstr.8, Tel.:0681/582771
W-6650 Homburg, Karlsbergstr.16, Tel.:06841/15142
W-6733 Hassloch, Langgasse52, Tel.:06324/2092
W-6800 Mannheim, Jungbuschstr.3/Ecke Luisenring, Tel.:0621/101203
O-7033 Leipzig, Dreilindenstr.17, Tel.:0037/41/4787781
W-7500 Karlsruhe 1, Lessingstr.5, Tel.:0721/853360
W-8000 München, Ringseisstr.8, Tel.:089/531764
W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr.37, Tel.:0911/467744
W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.:0821/581993
W-8960 Kempten, Kronenstr.33, Tel.:0831/17762
O-9102 Limbach-Oberfrohna, Quer Str. 15, Telefon auf Anfrage
L-9054 Ettelbrück/Luxemburg, 23, rue Dr. Klein, Tel.:00/818/990

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.:0211/633006

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Warum trägt Richy seine Winterreifen an den Füßen? Warum ist Oskar auf ein Ost-Car umgestiegen? Warum hat Peter seine Festplatte tiefergelegt? Interessiert Euch alles nicht? Ignoranten! Aber bitte, dann beantworten wir halt auch heute wieder nur Eure Briefe...

Let´s go Guru

1. In der Märzausgabe fragte Henrik Mathein, wer oder was dieser Guru ist, der von Zeit zu Zeit auftaucht. Über dieses Problem seid Ihr eiskalt hinweggegangen, obwohl es auch mich brennend interessiert. Handelt es sich, wie ich vermute, um den schlichten Hinweis, daß die Freundin gerade abgestürzt ist? Wenn ja, ist das eine ziemlich blöde Methode...

2. Was hat es eigentlich damit auf sich, daß überall Speichererweiterungen auf 2 MB und mehr angeboten werden? In meiner Betriebsanleitung steht noch was von „maximal 1 MB".

3. Wie kommt es zustande, daß ein und dasselbe Spiel in verschiedenen Zeitschriften ganz unterschiedliche Wertungen aufweist? Beruhen also die Tests auf subjektiver Meinung statt auf objektiver Beobachtung?

4. Was haben sich die Nasenbären von Accolade eigentlich dabei gedacht, „Elvira II" nur für Festplattenbesitzer herauszubringen? Ich kaufe mir doch nicht für ein paar Spiele ´ne Harddisk, die fast genauso teuer wie der ganze Computer ist!

beschwert sich Alexander Pau aus München.

1) Wir sind über den Guru hinweggegangen? So geht´s ja wirklich nicht! Also, prinzipiell handelt es sich bei den „Guru Meditationen" tatsächlich nur um schlichte Fehlermeldungen — daß sie am Amiga so merkwürdig heißen, verdanken wir dem etwas abstrakten Humor seiner Väter.

2) Ja, ursprünglich konnte der Amiga 500 (den meinst Du ja wohl) intern nur um 512K erweitert werden. Zwischenzeitlich haben findige Entwickler aber Mittel und Wege entdeckt, bis zu insgesamt etwa 2,8 MB locker zu machen.

3) Das ist einfach: Während die Konkurrenz immer ganz furchtbar subjektiv bewertet, bewerten wir stets völlig objektiv!

4) Die Nasenbären sind am Vormarsch, in Zukunft werden wohl immer mehr aufwendige Spiele erscheinen, die nach einer Festplatte schreien. Tja, sparen macht froh...

Inkompetent?

Ich bin der Ansicht, daß Ihr keine Hardware-Artikel mehr schreiben, sondern dies den Fachzeitschriften überlassen solltet. Die haben erstens mehr Ahnung davon, und zweitens schadet sowas nur Eurem ansonsten guten Blatt. So meintet Ihr z.B. im Festplatten-Special, daß die 2000er-Harddisks grundsätzlich schneller sind als vergleichbare Festplatten für den A500. Das stimmt jedoch nicht ganz! Wenn die 500er-HDs langsamer sind, dann nur deshalb, weil sie nicht mit so hohen Zugriffszeiten arbeiten.

weiß Kai Radewald aus Hannover.

Papa Joe fährt einen Corsa, und er hält Brigittas Behauptung, daß diese Karre grundsätzlich langsamer sei als der flotte Labiner-BMW, ebenfalls für völlig falsch. Stattdessen sei das Wägelchen, sagt Joe, nur deshalb langsamer, weil es nicht mit einem derart hochgezüchteten Motor arbeitet. Und was sagt Michael? Er sagt, die beiden Autos wären eben NICHT VERGLEICHBAR — schon wegen des Preisunterschiedes. Haben wir uns verstanden?

Out-Zeit

Was geht nur in den Schädeln der Leute vor, die ständig den Amiga totsülzen? Da wird dieser Rechner als Schnee von gestern hingestellt, nur weil „Monkey Island II", „Indy IV" oder „Wing Commander" zuerst am PC erscheinen. Na und? Während die PC´ler jetzt erst anfangen, professionelle Bundesliga-Manager zu werden, habe ich schon etliche Pokale und Meisterschaften gewonnen! Oder wie geil kommt es doch, Morgul und Maschine turricanmäßig das Licht auszublasen, von „Apidya" ganz zu schweigen...

Tatsächlich erscheinen Monat für Monat neue Überhämmer am Amiga. Und wer mag, kann schließlich seine Freundin bis ins Unendliche aufrüsten! Klar, das kostet eine Menge, aber ist PC-Tuning etwa billiger? An der Stelle muß ich Euch übrigens gleich mal für die Festplatten- und Turbokarten-Specials loben.

Und dann die Typen, die Euch ständig wegen des PC-Jokers niedermachen! Schön, anfangs hatte ich auch befürchtet, daß der AJ nun an Qualität verliert, weil Ihr ja zwei Magazine auf einmal machen müßt. Aber das Gegenteil traf ein — der AJ wurde sogar noch besser. Da will ich mich doch gleich der neuen Outing-Welle anschließen: Ja, ich als überzeugter Amiga-User lese den PC Joker!

läßt uns Olli Flegel aus Hamburg wissen.

Da wollen wir uns doch gleich anschließen und eine Runde mit-outen: Ja, wir sind voll und ganz Deiner Meinung! Der Amiga lebt (siehe A600) und kann prima aufgerüstet werden, unsere Specials verdienen Lob (was stinkt hier so?), und der Amiga Joker wird immer besser (bäh, jetzt stinkt´s aber richtig). Und ganz im Vertrauen — auch wir sind überzeugte Amiga-User und lesen den PC Joker...

Traum-Terror

Wußtet Ihr schon, daß die PCs keineswegs die Hauptgefahr für den Amiga sind? Laut Commodore sind nämlich letztes Jahr mehr 64er als Amigas verkauft worden! Hilfe, ich träume schon nachts vom C 64. Welcher Compi *ist* denn nun besser? Oder sollte der Brotkasten gar auch den IBMs und Macs gefährlich werden können?

Ach, und noch eine Bemerkung zur Behauptung, daß der Amiga bald vom 686er PC mit 75 MHz verdrängt wird: Bis es soweit ist, gibt´s schon den 5000 TX mit 75,2 MHz, fünf Blittern und einer Auflösung von 20.000 x 15.000 Punkten bei 16 Mio. gleichzeitig darstellbaren Farben und 64-Kanal-Sound. In diesem Sinne...

...wünscht uns Stefan Müller aus Kaiserslautern alles Gute.

Es gibt schlimmere Alpträume

als den vom 64er, beispielsweise diesen: Brork möchte ab sofort Mac genannt werden und wirft ständig mit Äpfeln nach Joker, der sich in einem Brotkasten mit der Aufschrift 5000 XT versteckt hält. Plötzlich hat Michael alle 64 Kanäle voll, es gibt eine grelle Explosion in 16 Millionen Farben, und die gesamte Redaktion löst sich in 15- bis 20.000 Punkte auf — brrrr!

DOSen-Hengste im Büro?

Ich habe mir vor ein paar Tagen den PC Joker gekauft, weil ich mal sehen wollte, welche Spiele in nächster Zeit für den Amiga erscheinen. Pustekuchen: Zwischen vielen, vielen alten Bekannten fand ich nur drei oder vier Games, auf die es sich zu warten lohnt. Da soll noch einer sagen, daß der Amiga stirbt! Eher glaube ich schon, daß die MS-Dosen wieder zu Bürohengsten werden, denn PC-Spiele sind meist wesentlich teurer und oft auch in der Handhabung unpraktischer. Davon abgesehen habe ich noch ein paar Fragen:

1. Wieso habt Ihr uns den netten Knuddelgeist Ghost und den PC'lern unseren liebenswerten Herrn Brork vorenthalten?
2. Löst der Ghost-Comic Rockus ab?
3. Warum habt Ihr in den AJ-Bewertungskästchen nicht auch genrespezifische Kriterien (z.B. Realismus bei Simulationen)?
4. Warum gibt es im PC Joker keine Bewertungsköpfe?
5. Könnt Ihr mir Brorks Hypnotiseur vorbeischicken? In der letzten Mathearbeit habe ich nämlich ein paar Fehler gemacht, vielleicht könnte der Bursche sich mal den Mathelehrer vornehmen?

hofft Stefan Netz aus Wachtendonk.

Daß PCs nicht ganz so handlich sind wie „Freundinnen" ist unbestritten, daß sie zu reinen Bürosklaven (zurück-) mutieren könnten, halten wir aber doch für ebenso unwahrscheinlich wie das Ableben des Amigas. Die Fragen eins bis vier können in einem Aufwasch beantwortet werden: Amiga Joker und PC Joker mögen viele Ähnlichkeiten haben, sind jedoch letztlich zwei unterschiedliche Magazine — das sollen sie auch bleiben, weshalb der Rockus-Nachfolger bestimmt nicht Ghost heißen wird (mehr wollen wir noch nicht verraten). Zur Frage fünf... wie war die noch gleich? Dummerweise hat der Hypnotiseur gerade wieder geschnippt, sorry.

Elche für Tiefenbach

Wie kann eigentlich eine 512KB-Erweiterung nur 59,- DM kosten? Vor einem Jahr habe ich mir eine für 225,- DM gekauft — dafür bekäme ich heute 1,5 MB! Ich glaube, der Typ hat mich reingelegt!!! Und wieso ist eine PC-Festplatte wesentlich billiger als eine für den Amiga?

Zum PC Joker möchte ich nur sagen, daß ich anfänglich sehr skeptisch war, doch als ich ihn gelesen hatte, fand ich ihn gar nicht sooo schlecht, eher im Gegenteil. Na schön, sollen die armen PC'ler halt auch ihr eigenes Magazin haben, schon damit sie uns Amigianern nicht immer den Amiga Joker wegkaufen.

An der Mailbox gefällt mir übrigens am besten, daß sich die Tiefenbach-Story bis heute gehalten hat. Fast in jeder Ausgabe war der Ort mit irgendeinem Leserbrief vertreten. Weiter so! Tiefenbach, wir stehen zu Dir! Es kommt der Tag, an dem eine Amiga-Messe dort stattfinden wird!

tröstet ein Vertreter der Elch-Crew aus Roth.

Hey, Elch-Crew — seid Ihr etwa die Jungs, die immer den Schlitten des Weihnachtsonkels von Kamin zu Kamin ziehen? Oder ist das die Ren-Gang, und Ihr seid mehr für Möbelreklame zuständig? Egal, jedenfalls hat man Dich ordentlich gelöffelt! Ist uns aber auch passiert: Stell Dir vor, für unseren 64er samt Floppy haben wir Anfang der 80er-Jahre noch über 1200 Märker berappt! Wahrscheinlich kaufen wir in der selben Apo-

theke ein — Du holst Dir Deine Rechner wohl auch aus Tiefenbach?

Übrigens: Könnte sein, daß PC-Harddisks deshalb billiger sind, weil davon (bisher) ungleich höhere Stückzahlen verkauft werden als von Amiga-Festplatten...

Konsole mio?

Zur Zeit scheint sich ja eine Meinungsverschiedenheit zwischen PC- und Amiga-Usern anzubahnen. Hoffentlich artet das nicht aus, schließlich sind beide Systeme sehr gut: Die "Freundin" für Actiongames, die Kompatiblen für Adventures und Rollenspiele.

Aber daneben gibt es ja auch noch die Konsolen. Warum bringt Ihr nicht mal einen Vergleich Konsolen/Computer? Oder wie wäre es mit einer Konsolen-Ecke anstelle des Coin Op? Oder am besten: Was haltet Ihr von einem Konsolen Joker?

lechzt Dennis Mendel, der Konsolist aus Rodalben.

Vergleichende Berichte über diverse Konsolen haben wir ja schon des öfteren im Joker gebracht, im nächsten Sonderheft werden die Teile erstmals auch mitberücksichtigt. Aber ein eigener Joker im Japan-Look? Na, warum eigentlich nicht?

Alles, was schlecht ist?

In letzter Zeit muß Euer Joker ja recht viel kotzen, und langweilig ist ihm auch ziemlich oft. Sind die neuen Spiele denn wirklich alle so verdorben und vitaminarm? Allein in der Ausgabe 3/92 findet man 22 Tests unter 70%, dagegen nur zwölf, die darüber liegen! Vielleicht sollten sich die Hersteller Eure Berichte mal großformatig in die Büros hängen? Nun noch eine Frage zu den Abo-Demos: Habt ihr noch mehr davon, eventuell gar eine versandfertige Liste? Wenn nicht, beschwatzt das doch mal mit den Firmen, denn dann gäbe es mit Sicherheit mehr Käufer, und die Cracker könnten bald betteln gehen!

schlägt Gottfried Becker aus Gießen vor.

Daß der Joker in letzter Zeit so wenig zu lachen hat, beweist doch nur, wie streng und unbarmherzig und knallhart und gerecht wir testen, oder? Gut, vielleicht beweist es auch, daß das Sommerloch dieses Jahr etwas früher dran ist... Was die Demos betrifft: Sorry, aber es ist schon schwierig genug, den Herstellern immer genügend für die Abonnenten aus dem Kreuz zu leiern.

Nur zur Verrechnung...

Wenn sich jemand den AJ kauft, dann sollte man davon ausgehen, daß ihn die Tests für Amiga-Spiele interessieren. Ich habe also mal die entsprechenden Seiten nachgezählt und kam zu folgendem Ergebnis: Der AJ kostet 7,— DM und bietet reine Tests auf insgesamt 31 Seiten. Macht zusammen 22,6 Pf. pro Testseite. Die Haarer Konkurrenz kostet 6,50 DM und bietet 15 Seiten Amiga-Testberichte — da löhnt man also schon stolze 50 Pf. Ganz zu schweigen davon, daß man beim AJ auch sonst noch allerlei Interessantes über den Amiga erfährt!

Dann zum Thema Werbung — zunächst meine ich, daß man die Annoncen der Versandhändler schon etwas anders bewerten sollte, denn wenn man sich ein Game auf legalem Wege beschaffen will, sind sie zum Preisvergleich sehr nützlich. Wer trägt denn schon sein Geld ins erstbeste Kaufhaus, wenn man die Programme beim Versand doch viel billiger bekommen kann? Und bei den „reinen" Werbeseiten ergeben sich dann folgende Zahlen: Der AJ hat 16 Seiten (von 128), macht also 12,5 Prozent. Die Konkurrenz druckt schon 27 Werbeseiten (von 152), das ergibt 17,8 Prozent. Ein jeder kann also sehen, daß der Joker weniger Werbung beinhaltet und sogar löblicherweise völlig auf Zigarettenreklame verzichtet. Abgesehen davon glaube ich sowieso nicht, daß man mit diesen Einnahmen die Produktionskosten auch nur annähernd decken kann!

vermutet ein ultimativer Joker-Fan aus Rheine

Ein Hoch auf die höhere Mathematik, ein dreifach Hoch auf Rechen-Genies wie Dich! Aber wir haben's ja schon immer gewußt: Ausgerechnet der Joker ist das weltweit beste Entertainment-Magazin, die Konkurrenz hat sich verrechnet, und wir dürfen weiter auf ultimativ treue Fans wie Dich rechnen. Rechnet es doch einfach mal alle nach...

Reif für die Rente?

Bei der Lektüre des letzten AJ fiel mir mal wieder auf, daß für den Amiga wesentlich mehr Software angeboten wird als für meinen 128D. Gibt es eigentlich eine Möglichkeit, Amiga-Soft irgendwie für den 128er nutzbar zu machen? Oder sollte ich das Teil lieber in den Schrank stellen und mir den „großen" Commodore zulegen? Wenn ja, den 500er, den 1000er oder den 2000er?
diese Fragen stellt sich Frank Sölter aus Hamburg.

Keine Chance: Zwar kann man mit Hilfe spezieller Hard- oder Software (mehr schlecht als recht) 8Bit-Programme auf einem 16-Bitter wie dem Amiga laufen lassen, jedoch nie und nimmer umgekehrt! Es ist also Zeit zum Umsteigen — ob auf einen A500, A500 Plus, A2000, den neuen A600 oder gar den A3000 (der A1000 wird längst nicht mehr gebaut), kommt ganz auf Deinen Geldbeutel und Deine persönlichen Bedürfnisse an. Lies doch einfach das Special über den 600er, dann bist Du vielleicht schon ein bißchen schlauer.

Cheat-Notstand

Eins stört mich an Eurer Zeitschrift: Die Preisausschreiben sind nämlich manchmal zu schwer. Was weiß ich, in welcher Rockoper ein Pinball Wizard auftaucht?
Ansonsten frage ich mich, warum Ihr nicht ab und zu gute Cheats oder Tips wiederholt. Ich habe den Joker erst seit der Nr. 4/91, und wie soll ich nun an ältere Tricks herankommen? Die Hefte nachbestellen dauert zu lange (wie lange eigentlich?), und ich hab auch nicht viel Taschengeld.
grübelt Tim Bücker aus Düren.

Aber für einen Telefonanruf reicht die Kohle hoffentlich noch? Du weißt doch: Jeden Mittwoch steht unsere Hotline für alle Fragen offen — zwischen 16 und 19 Uhr unter den Telefonnummern 089/4605822 und 089/463823. Nachbestellungen dauern übrigens auch nicht gar so lange, und die gesuchte Rockoper heißt "Thommy". Das soll schwer gewesen sein?

Lösungs-Notstand

Da ich den Joker erst seit Oktober letzten Jahres lese, fehlen mir natürlich die Lösungen von älteren Games. Im Know-How-Index steht zwar, was wo zu finden ist, aber meistens sind die betreffenden Hefte eh vergriffen. Ist ja auch kein Wunder! Darum meine bescheidene Frage: Könntet Ihr, die Software-Könige, nicht mal ein Sonderheft mit allen Lösungen machen?
Nun zum Thema Werbung! Ich finde sie sehr informativ und oft auch kreativ. Sie ist bunt, meistens witzig und lockert auf. Werbung gehört zum Handwerk einfach dazu; übrigens nimmt sie ja immer nur einen bestimmten Prozentsatz ein. Und wenn sich jemand über die Preiserhöhung beklagt, soll er doch ein Abo bestellen. Dann zahlt er nur noch 6.30 DM pro Heft...
das hat Heinz Hartz aus Augsburg ausgetüftelt.

Nö, auf billige Nachdrucke für teures Geld haben sich schon genug andere Verlage spezialisiert — unsere Sonderhefte sollen auch weiterhin be-sondere Hefte bleiben. Aber auch Dich machen wir gerne nochmal auf die mittwöchliche Hotline aufmerksam und gratulieren Dir so nebenbei noch zu Deiner ausgesprochen gesunden Einstellung bezüglich Werbung und Abos.

Schwall und Rauch?

Mit Entsetzen mußte ich feststellen, daß aus Eurer ehemals guten Zeitschrift ein uninfor-

matives Comic geworden ist. Was nützen einem denn die schönen, bunten Bilder und die netten Sprüche, wenn man über das Spiel so gut wie nichts erfährt? Da wird bei Actionspielen groß und breit die Vorgeschichte ausgewalzt, und der sonstige Informationsgehalt beträgt allerhöchstens 30 bis 35 Prozent! Kids unter 15 mögen das ja toll finden, aber der Rest?
Es ist schon klar, daß Ihr durch den ständigen Aktualitätszwang und natürlich durch die Konkurrenz dazu gebracht werdet, Spiele zu testen, die beim Erscheinen des Jokers noch gar nicht auf dem Markt sind. Als ein Beispiel möchte ich da nur mal „Fate" nennen. Wenn Ihr damit also auch nicht die einzigen seid, so besteht Euer Heft doch trotzdem von Ausgabe zu Ausgabe immer mehr aus Ramsch. Selbst auf der Ex-Girlseite steht mittlerweile nur noch dummes Gefasel, die Interviews im Betriebsgeheimnis sagen Null aus, und das Editorial könnte ohne weiteres auch auf eine halbe Seite passen. Überhaupt gibt es auf jeder Seite viel Leerlauf, und die Bewertungskästchen sind einfach zu groß.

Weiterhin wäre anzumerken, daß auf den Leserbrief-Seiten nur Idioten ihr Unwesen treiben. Vor allem habe ich von der ständigen Meckerei über den PC Joker die Schnauze gestrichen voll. Liebe Leser, es gibt doch anscheinend Leute, die dat Ding kaufen. Was interessiert es Euch, ob ein Regal weiter´n Magazin für den PC liegt? Laßt es liegen, guckt Euch lieber Eure Jokephine an und versucht herauszufinden, ob endlich Informationen drinstehen. Na ja, abschließend wäre zu sagen, daß ich mit Jokephine noch nicht Schluß mache, sie muß einfach akzeptieren, daß wir Männer die Herren im Haus sind…
glaubt jedenfalls Björn M. aus Datteln.

Soso, hier treiben also nur Idioten ihr Unwesen? Na, da war es ja mal hoch an der Zeit, eine so fundierte, begründete und konstruktive Kritik wie Deine abzudrucken, was? Offen gestanden finden wir eigentlich, daß in Deinem Brief (bis auf die sinnige Anmerkung bezüglich des PC Jokers) nur Leerlauf steht — Kritik ist in Ordnung, ein dumpfer Rundumschlag ohne Begründungen ist hingegen wenig mehr als heiße Luft. Nach Deiner Argumentation paßt Dein Schrieb somit zwar nahtlos zum Rest des Hefts, Jokephine meint jedoch: In Dattelhausen magst Du ja der Herr sein, in Haar könntest Du Dich bestenfalls anstellen lassen — als Heißluftgebläse für Brork…

Flüchtiges Vergnügen?

Der Amiga stirbt? Ich glaube, Ihr habt wirklich keine Ahnung! Ich selbst habe schon mehrere höllenschnelle ATs gehabt, leider habe ich sie nicht angekettet — so sind mir doch zwei so schnell abgehauen, daß ich sie nicht mehr einfangen konnte! Ich war auch noch so blöd und habe denen ´ne Turbokarte eingebaut! Beim dritten war ich schlauer: Ordentlich festbetoniert, hatte ich gerade bei Adventures das Problem, daß er immer noch so schnell war, daß die meisten davon schon durchgespielt waren, noch ehe ich die Diskette einlegen konnte. Da war für mich klar, ich steig auf den Amiga um!
Obwohl es auch hier fraglich war, was tun: 1 MB oder 512 KB? Nun, ich nahm den 1 Meter breiten statt den 512 Kilometer breiten — wo soll ich den auch hinstellen? Was habt Ihr eigentlich für einen? Auf jeden Fall überlege ich noch, ob ich mir einen A500 Plus und den A3000 zulegen soll, dann hätte ich ja immerhin einen A3500!
Achja, mein eigentliches Anliegen: Wird das geniale „E.A. Icehockey" vom Mega Drive noch umgesetzt? Wenn ja, wann? Wenn nicht, wann dann? will Bent Junker aus Flensburg wissen.

Wohl zu tief ins Flaschflens geschaut, was? 512 KB heißt doch, daß der Rechner 512 Ketten-Bauteile hat — den mußt Du Dir besorgen, der rennt garantiert nie weg! Von einer Amiga-Version Deines

Eishockey-Lieblings ist uns bis jetzt leider nichts bekannt, da hilft kein wenn, wann oder dann.

Bad Baron

Trotzdem Ihr auf dem Markt sozusagen eine Monopolstellung einnehmt, legt Ihr Euch wirklich ins Zeug. Originelle, witzige und objektive Testberichte treffen sich mit einem ausgefeilten und lupenreinen Bewertungssystem. Nichtsdestotrotz fällt jetzt eine volle Breitseite über Euch her:

Als Dynamix seine „Red Baron"-Doppeldecker auch am Amiga fliegen ließ, wurden mir als altem Simulationsfreak die Hände schon ganz zittrig vor Gier. Zwei Tage später ließ ich die Verpackung zerfetzt hinter mir, las die Anleitung im Zeitraffer, setzte die Lederkappe auf, wickelte den Schal um, und dann hob ich mit den 7,14 MHz meines Amiga 500 ab. Fünf Minuten später: Aaaaaarrrrggghhh! Das war schon sagenhaft — Blockgrafik vom Feinsten, und dann diese Geschwindigkeit! Atemberaubend! Ich war ja bereit, Abstriche bei Tempo und Grafik einzukalkulieren, aber Dynamix hat das gesamte Game zusammengestrichen. Dieses Programm ist noch als PD-Software für 5,— DM zu teuer.
Ich muß nun an Euch kritisieren, daß Ihr Euch im Test viel zu vorsichtig ausgedrückt habt. Ihr hättet jedem normalen 500er-Besitzer ohne Turbokarte ganz klar sagen müssen, daß der Titel auf seinem Rechner unspielbar ist. Na schön, wir alle machen Fehler; es sei Euch noch einmal verziehen…
läßt Torsten Helbing aus Herzberg Gnade vor Recht ergehen

Dein Großmut in allen Ehren, aber „Red Baron" ist wirklich eine Super-Simulation — wenn man einen entsprechend hochgerüsteten Amiga besitzt. Und ziemlich genauso stand's auch im Test — wir haben extra nachgelesen!

Schlaftherapie

Helft mir, ich kann nicht mehr ruhig schlafen, da ich mir eine 2-MB-Erweiterung für meinen 500er zulegen will. Jetzt ist aber das Problem, daß ich schon eine 512er-Erweiterung habe und somit der Steckplatz belegt ist. Kann ich die Karten so kombinieren, daß beide genutzt werden können? Wie wär's übrigens mit einem Special über solche Teile?
regt Benjamin Schmidt aus Kassel an.

Ein kleines Special über Speichererweiterungen ist sicher eine Überlegung wert, inzwischen folgender Tip: Wenn Du eine interne Erweiterung angeschlossen hast, ist es durchaus möglich, die Speicherkapazität noch mit einer zusätzlichen externen (Expansionsport) zu erhöhen — oder eben umgekehrt.

Viel Kritik

Kritik Nr.1
Wenn Ihr in Eurer Werbung für den PC Joker behauptet, daß man sich das Heft kaufen soll, weil viele Programme zuerst für den PC herauskommen, wird mancher Amigianer auf die Idee kommen, sich gleich eine MS-Dose zu kaufen. So trägt Eure Geldmacherei zur Verunsicherung der Amiga-User bei! Macht Ihr im PC Joker auch Werbung für den AJ als Oldie- oder Klassiker-Heft? Wenn nicht, könnt Ihr mir die Idee günstig abkaufen.
Kritik Nr.2
Auch wenn der Begriff „Freundin" aus dem Spanischen kommt, finde ich ihn blöd. Man sagt ja auch nicht Freudenstock zum Joystick oder schlappe Scheibe zu einer Floppy Disk!
Kritik Nr.3
Die schon öfter bemängelten lächerlichen Antworten in der Mailbox haben sich bis heute nicht verbessert.
Kritik Nr.4
Warum verschwendet Ihr eine ganze Seite für Eure Stellenanzeige? Es müßte doch ein leichtes sein, auch so einen Redakteur zu finden!
Kritik Nr.5
Bekommt Ihr für die Joker-Galerie eigentlich keine besseren Bilder als die zehnte Iron-Maiden-Eddie-Variante?

soweit ein kleiner Auszug aus dem Kritik-Katalog von Timo Brandt aus Neckarsulm.

Rechtfertigung Nr.1
Nun, es kommen doch viele Spiele zuerst für den PC heraus, oder etwa nicht? Andere kommen zuerst für den Amiga heraus — DAMIT machen wir Werbung für den AJ im PC Joker!
Rechtfertigung Nr.2
Doch, manchmal sagen wir auch Sachen wie Freudenknüppel oder schlappe Scheibe — wir Schlimmen!
Rechtfertigung Nr.3
Wo wir uns doch solche Mühe geben! Gerade bei Dir...
Rechtfertigung Nr.4
Gute Redakteure sind fast so schwer zu finden wie originelle Leserbriefe!
Rechtfertigung Nr.5
Lieber der zehnte Original-Eddie als ein geklauter Picasso, oder?

Die Hähnchen-Keule

Freut Euch, soeben habt Ihr einen Brief von dem genialen „Dr. Hähnchen" erhalten! Zuallererst mal ein fettes Lob: Ihr seid einfach Scheiße! Alles, was man an einer Computerzeitschrift falsch machen kann, habt Ihr falsch gemacht:
1. Zu einer Compi-Zeitschrift gehört eine PD-Box!
2. Macht doch eine Charts-Seite!!
3. Wenn Ihr eine Seite (oder sogar mehrere) für Tips, Cheats und Lösungen machen würdet, würdet Ihr bei den Lesern sicher besser ankommen!!!
4. Vielleicht könntet Ihr mal Games testen, die man auch bei Stromausfall zocken kann, also Brettspiele!!!!
Dies solltet Ihr beherzigen, dann seid Ihr vielleicht bald die beste Spielezeitschrift der Welt! Und wenn ich das sage, dann hat das schon seine Richtigkeit. Nun noch zu ein paar persönlichen Fragen:
A. Gibt es eigentlich „Tetris" für den „Gem-Beu"?
B. Ich würde mich wahnsinnig über einen Test zu „Future Wars" freuen — gibt es das Game schon?
C. Könnte es sein, daß Psygnosis mal eine Data-Disk zu „Lemmings" herausbringt?
D. Nerve ich Euch?
E. Könntet Ihr Euer Heft nicht ein bißchen teurer machen, mehr Anzeigen bringen und dafür die Seitenzahl verringern?
will Dr. Hähnchen wissen und droht uns weitere solche Briefe an.

Deinem Brief stehen wir ziemlich ratlos gegenüber, einzig auf Frage D fällt uns eine vernünftige Antwort ein: ja, ja und nochmals ja! Aber wir werden drüber wegkommen — wir gehen einfach ins nächste Mac Doofies, kaufen uns einen Chicken-Burger, beißen kräftig rein und denken uns, es wäre ein gewisser Dr. Hähnchen. Oder wir vernaschen ein paar Deiner Schwestern im Wienerwald. Oder...

Telefon-Terror

Eines Tages flatterte mir unaufgefordert ein Brief mit Sonderangeboten von Games ins Haus (10 bis 20 DM). Verantwortlich zeichnete ein gewisser R. K. aus Hagen. Mir kam das von Anfang an komisch vor, und ich vermutete Raubkopien hinter der Geschichte, weshalb ich auch nichts bestellte. Kurz darauf rief mich die Kripo Hagen an (meine Mutter war am Telefon) und eröffnete mir, daß sie den Laden von R. K. hopsgenommen haben und meine Adresse in seiner Kundenkartei stand. Kurz und schlecht — meine Mutter hat die Sache wieder hingebogen, aber ich frage mich, woher der Kerl meine Anschrift hatte??? Gebt Ihr etwa die Leseradressen weiter?
vermutet völlig zu Unrecht Sven Katzwinkel aus Essen.

Mal ganz davon abgesehen, daß wir grundsätzlich kein Adressmaterial herausgeben, wüßten wir auf Anhieb überhaupt nicht, woher wir Deine Adresse gehabt haben sollten. Jetzt haben wir sie endlich — noch einmal so eine verleumderische Anschuldigung, und wir melden Dich der Kripo! Oder wenigstens Brork...

Lesen macht lustig!

Deshalb sitzen bei uns auch nur Frohnaturen herum, ständig wird gekichert und gegackert. Darauf wollen wir auch in Zukunft nicht verzichten, also versorgt uns bitte weiterhin mit Euren witzig-spritzigen Zuschriften (gelegentlich dürfen ruhig auch mal ein paar ernste dabei sein). Wir werden sie im Gegenzug auch weiterhin an dieser Stelle abdrucken, damit auch die anderen was zu lachen haben...
Und das Lustigste: Wir beantworten tatsächlich jede Zuschrift persönlich! Ja, da gibt´s wiederum garnix zu lachen, das ist so — zumindest dann, wenn sie nicht abgedruckt wird und Ihr brav RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beigelegt habt. Also macht Euch den Spaß und schreibt einfach mal an:

Joker Verlag
"Mailbox"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Feel the Power: Wer jetzt abonniert, bekommt seine Hefte nicht nur günstiger und schneller als am Kiosk – er (oder sie) bekommt ein spielbares Power-Demo von Loriciels sagenhaftem Plattform-Hammer „Jim Power" noch dazu! Von den Power-Games, die man jeden Monat gewinnen kann, ganz zu schweigen . . .

Alles verstanden? Ja? Macht nix, wir erläutern Euch die powervollen Vorteile unseres Power-Abos trotzdem nochmal detailliert: Alle 10 Joker-Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9, also für powermäßig günstige 63,- DM (Ausland: 75,- DM)! Porto und wetterfeste Verpackung umsonst, Lieferung frei Haus – in aller Regel ein paar Tage, ehe der Joker die Kioske stürmt! Jeder Abonnent nimmt an unserem genialen Abo-Lotto teil, wo Monat für Monat drei brandheiße Super-Games verlost werden! Und als Power-Präsent schenken wir Euch folgende Power-Prämie noch dazu:

DIE VOLLE POWER: „JIM POWER" ALS VOLL SPIELBARES DEMO PLUS ABO-LOTTO!!!

Ein voll spielbares Ein-Level-Demo von „Jim Power", Loriciels neuem Plattform-Streich in Power-Präsentation! Ihr werdet Euren Augen und Ohren nicht trauen, „Jim Power" brennt ein Grafik-Feuerwerk ab, wie man es wahrhaft selten sieht, dazu findet Ihr sechs tolle Musikstücke von Maestro Chris Hülsbeck auf der Disk!!!

Damit dürfte ja wohl alles klar sein, oder? Ruckzuck den Coupon ausfüllen – nur das Power-Abo bietet die volle Joker-Power mit allen Power-Vorteilen!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: ____ /____

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: ____

Konto-Nr.: ____

Geldinstitut: ____

Bankleitzahl: ____

Ich bezahle per Vorkasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch:

Überweisung auf Postgirokonto: ☐
Nr.: 444 714 - 806 BLZ 700 100 80

Bitte geben Sie bei Zahlungen oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!

(AJ)

Bitte einsenden an:
JOKER-VERLAG Abo-Verwaltung (AJ) Untere Parkstr.67 D-8013 Haar bei München

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt; kein Problem: Postkarte mit den entsprechenden Daten tut es natürlich auch.

1. Tja, wie schaut's aus? Willst Du gleich über die Wendeltreppe nach unten, um im Garten durch die bewußte Falltür zu krabbeln? Dann lies weiter bei Abschnitt (38). Wenn Du Dich dagegen erstmal umsehen möchtest, hättest Du folgende Möglichkeiten: Eine Tür mit der Aufschrift „Big Boss" (17), eine nicht gekennzeichnete Tür (59), ein Durchgang (46), und noch zwei Türen mit angenagelten Zetteln. Auf dem einen steht „Oskar und Max" (24), auf dem anderen „Joe, Richy und Peter" (33).

2. Während Du die Leiter hinunterkletterst, hörst Du den Schorsch schon recht nahe: „Har-har! Uaaah!" Mehrere Sprossen sind regelrecht durchgeschlitzt, wie Du schaudernd bemerkst. Lies weiter unter (39).

3. Welches Schloß auf dieser Welt sollte wohl Papa Joes Kaffee widerstehen können? Kanne aufdrehen, Inhalt in das Schlüsselloch schütten und ein paar Minuten warten, bis die Zuhaltung zerfressen ist – nichts leichter als das! Weiter bei (55).

4. Du hast noch eine Chance, Schnucki! Würfele ein weiteres Mal, liegt das Ergebnis zwischen 1 und 5, solltest Du bei (32) weiterlesen, bei einer 6 ist (53) angesagt.

5. Trotz des Krawalls drinnen bleiben dem Schlitzer Deine lautstarken Stemmversuche nicht verborgen. Überraschend schließt er die Tür auf und steht mit seinem Schlitzmesser vor Dir. An dieser Stelle bricht die Geschichte ab, wir dürfen also vermuten, daß ein bedauerlicher Todesfall zu beklagen ist. Schade um Dich, noch schader um den Joker!

6. Vorsichtig steigst Du hinab in die unbekannten Tiefen, bis Du bei der Tür angelangt bist. Weiter bei (49).

7. Kurz entschlossen drehst Du alle Sicherungen raus. Als Schorsch erstaunt nachschauen kommt, fuchtelst Du ihm mit der Taschenlampe wild vor der Nase herum. Laß den Würfel rollen: Bei 1 bis 4 lies weiter unter (56) sonst schlag die (30) auf.

8. Du stehst in einer kleinen Kammer. Rechts von Dir starrt Daisy (ist dem Schorsch vermutlich nachgeschlichen) eine aufgebrochene Packung „Frißkatz" an – das Schnaufen stammt offenbar von ihr. Da hat sie schon mal was zum Fressen gefunden, und dann ist es Katzenfutter! In der Hoffnung, daß die Töle Dir helfen kann, versuchst Du, sie mit der Packung fortzulocken. Doch vergebens: Daisy frißt praktisch alles, aber doch kein Katzenfutter! Immerhin entdeckst Du auf einem staubigen Regal ein Fünfmarkstück. Weiter bei (55).

9. Da der Schorsch eine so gewählte Ausdrucksweise nicht versteht, glaubt er, Du wolltest ihn verzaubern und macht sich schleunigst aus dem Staub. Hurra! Weiter bei (60).

10. Auf Jokers Schreibtisch findest Du eine Taschenlampe, und neben der Kaffeemaschine steht eine Thermoskanne mit Kaffee. Originales Papa Joe-Gebräu – mit dem Gift könnte man vielleicht was anfangen! Du steckst beides in eine Reisetasche, die am Boden herumliegt, und machst bei (1) weiter.

11. Wozu hast Du eigentlich Dain Koil, häh? Na also, ein kurzer Überkopfschlag, und schon zerfällt die Falltür in tausend Stücke! Nach unten geht's weiter bei (2).

12. Du wirfst die fünf Rubel ein – ade, schnödes Geld! Hinter der Wand rumpelt und pumpelt es. Mache eine Würfelprobe: Hast Du 1 bis 3 gewürfelt, geht's weiter bei (22), ansonsten lies Absatz (35).

Vom digitalen Rennzirkus scheint man bei Gremlin derzeit die Nase voll zu haben, stattdessen stehen Brettspiele hoch im Kurs: Nach der Dungeon-Hatz „Hero Quest" brettern uns die Jungs nun eine weitere MB-Umsetzung vor den Kopf.

In ihrer englischen Heimat erfreut sich die Vorlage allergrößter Beliebtheit, tatsächlich wurden die komplexen Raumschlachten mit den unzähligen Plastikfigürchen dort schon mit Preisen überhäuft. Hierzulande ist das SF-Spektakel freilich weniger bekannt, aber wir verraten Euch gerne, worum es dabei geht: Nachdem die Menschheit den „Warp Drive" durch den Hyperraum erfunden hat, stürmen die dort wohnhaften Chaos-Kräfte (zu denen kurioserweise auch Orks gehören) mit ihren Armeen das Normaluniversum. Doch das Imperium schlägt zurück, und zwar mit den Elite-Truppen der „Space Marines", die sich heldenhaft den Monstern aus der fünften Dimension entgegenstellen.

In unserem Fall haben wir es mit bis zu drei Trupps à fünf Legionären zu tun, die sich durch zwölf Missionen ballern müssen. Im wesentlichen geht es stets darum, übernommene Raumschiffe vom Feind zu säubern und/oder Ober-Chaoten zu liquidieren. Eine Session mit zwei Freunden ist ebenso möglich wie einsame Alleingänge, denn genau wie beim Fantasy-Vorgänger kann auch der Solo-Spieler *alle* verfügbaren Kräfte in die Schlacht werfen. Je nach der angewählten Mission (die vorgegebene Reihenfolge empfiehlt sich, ist aber kein Muß) darf man seine Leute vorher noch im Waffenarsenal eindecken und zudem mit ein paar Extras wie Zielgerät oder Medikit ausrüsten. Danach geht es mit der Enterfähre zum Einsatz: Für gewöhnlich sieht man die recht ordentlich scrollenden, 40 x 40 Felder großen Deckpläne der zu erobernden Kreuzer aus der Vogelperspektive, nur die Fights werden in animiertem Iso-3D vorgeführt. Mit bequemer Icon-Steuerung kann nun jeder einzelne Kämpfer in beliebiger Reihenfolge angesprochen und zum Gehen auf ein Feld innerhalb seiner Reichweite und/oder zum Schießen auf böse Feinde bewegt werden, wobei der Rechner die Trefferfrage auswürfelt. Jedoch ist beim Umgang mit den diversen Super-Böllern Vorsicht geboten, es könnte unter Umständen ein Kollege mit dran glauben!

Nach den Marines sind dann die Aliens an der Reihe, die sich übrigens längst nicht so zahm benehmen wie die Gegner in „Hero Quest". So geht's immer weiter, gelöste Missionen ziehen Beförderungen und Medaillen für den jeweiligen Commander nach sich, der seine Erfolge dann auch saven darf. All dies ist spielerisch hautnah an der Vorlage und optisch recht hübsch, lediglich die Ohren werden unausgesetzt mit Schauer-FX traktiert. Erleichterung verspricht allein das Umschalten auf die wahlweise erhältlichen Soundtracks, im Gegenzug ist dafür die Maussteuerung ausgesprochen durchdacht und praktisch ausgefallen.

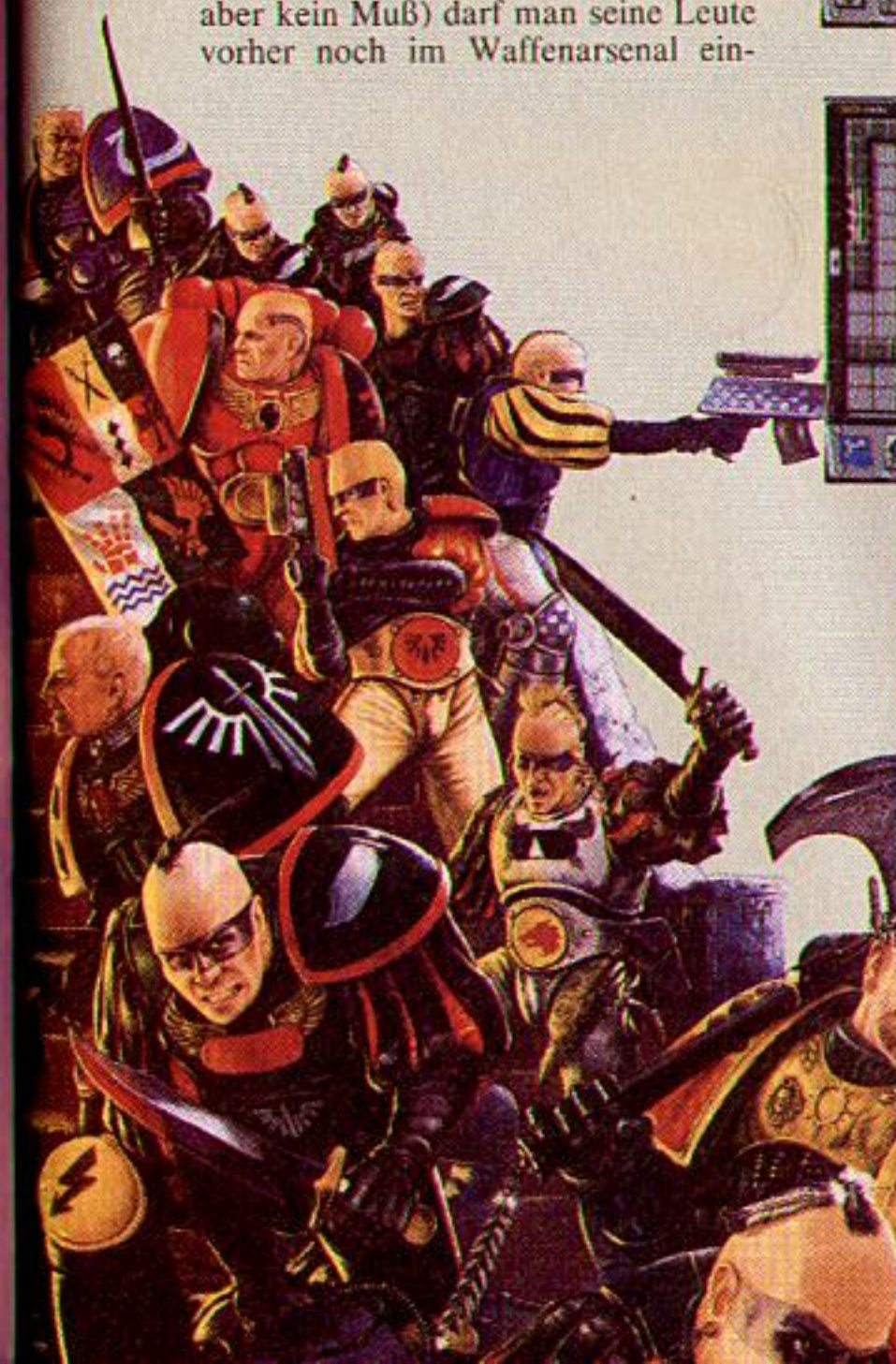
Wer also das Brett-Original kennt und mag, oder auch nur auf der Suche nach einer launigen Taktik-Rangelei ist, darf getrost zu diesem Kreuzzug ins All aufbrechen – Space Crusade ist nicht übel! (jn)

Freiheit für den Hyperraum!

Space Crusade

Grafik:	64%
Sound:	46%
Handhabung:	80%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	69%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	68%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Gremlin
Genre: Brettspiel-Umsetzung

Spezialität: Komplett in deutsch, eine Missiondisk ist bereits in Vorbereitung.

SPECIAL FORCES

Es war im September 1987, da erschien „Airborne Ranger" für den C 64. Jahre später wurde die Söldner-Simulation auf den Amiga umgesetzt und... enttäuschte auf der ganzen Linie! Auch der Nachfolger ist eine Konvertierung, allerdings eine vom ST. Und diesmal hat der Microprose-Trupp ganze Arbeit geleistet!

Der Amiga Joker meint:
Special Forces gehört ins Marschgepäck jedes Bildschirm-Söldners!

Wir erinnern uns: Beim Vorläufer ging es um einen einsamen Ranger, der von einem Flugzeug hinter den feindlichen Linien abgesetzt wurde, um dort seinen lebensgefährlichen Auftrag zu erfüllen. Nun hat man es gleich mit vier Musketieren zu tun, was die Aufgabe natürlich noch schwerer macht. Wie schwer, das darf man sich zu Anfang aussuchen, wenn das Programm wissen will, welchen der vier Schwierigkeitsgrade man sich zutraut. Anschließend ist die Wahl des Einsatzgebietes dran, angeboten werden die Tropen, die gemäßigte Zone, Wüste und Arktis. Jedes Reiseziel hält vier Missionen parat, die sich in beliebiger Reihenfolge absolvieren lassen – wenn man die Aufträge aber in der vorgegebenen Ordnung erledigt, ergibt sich eine fortlaufende Geschichte. Dann wird auch in der Missionsbeschreibung darauf eingegangen, wie man sich bisher geschlagen hat.

In den Tropen muß erstmal ein Kriegsgefangener aus den Händen der Drogenmafia befreit werden, anschließend sollen Coca-Felder für die spätere Bombardierung „markiert" werden, danach steht dann die Entwendung eines wichtigen Terminkalenders auf dem Programm. Zur Belohnung darf man in der vierten Mission den Obermafiosi persönlich umnieten. Szenenwechsel. Die Wüste bietet ebenfalls ein buntes Potpourri vom Ausheben von MG-Nestern über das Zerstören diverser Panzer und Produktionsanlagen bis hin zum fröhlichen Ostereiersuchen – naja, der Flugschreiber eines abgestürzten Helis muß halt gefunden werden. Ähnlich bunt, wenn auch bei wesentlich ungemütlicheren Temperaturen, geht es in der Arktis zu. Terroristen haben sich ein paar atomgetriebene U-Boote gekrallt, was nun die verschiedensten Einsätze nach sich zieht: Sabotage, Lager sprengen, mal wieder Dokumente klauen und den Terroristen-Kapitän ins Jenseits befördern. Trotz des irreführenden Namens hat auch die gemäßigte Zone nur wenig Erholsames im Angebot. Zwecks Militärjunta-Bekämpfung müssen Scud-Raketen und ein Treibstoff-Depot vernichtet werden, ein Computer harrt der Eroberung, und zum krönenden Abschluß darf man den Strom in der Gegend „abschalten".

Neben der Aufgabenstellung unterscheiden sich die Missionen auch durch die Tages- bzw. Nachtzeit und danach, ob man sich die Absprungpunkte für seine Leute selber aussuchen darf, oder ob der Einsatz an einem festgelegten Ort beginnt. Das Anforderungsprofil ist also sehr unterschiedlich, und dementsprechend ausgewogen sollte auch die eigene Truppe zusammengesetzt sein. Aus einem achtköpfigen Söldner-Pool dürfen maximal vier Jungs ausgewählt werden, die sich durch Rang, körperliche Fitneß und besondere Fähigkeiten (Scharfschütze, Tarnungsspezialist, Sprengstoffexperte etc.) unterscheiden. Abgeschlossen wird die Planungsphase schließlich mit der Bewaffnung unseres Killer-Kleeblatts, die voll- und halbautomatisch oder ganz subtil Patrone für Patrone erfolgen kann. Die Auswahl zwischen den verschiedenen Gewehren und Pistolen ist dabei wohl eher Geschmackssache, die Zeitzünder sollte man bei den explosiven Einsätzen aber nicht gerade vergessen...

Jetzt geht's endlich in die Kriegszone: Als erstes muß bei den meisten Missionen der Absprungpunkt für jeden einzelnen Mann auf der Übersichtskarte bestimmt werden. Damit man dabei nicht direkt auf einem feindlichen Posten landet, sind deren Standpunkte rot markiert – allerdings ohne Gewähr für die Richtigkeit! Beim anschließenden Geländemarsch können die Jungs einzeln, pärchenweise oder als komplette Truppe gesteuert werden, wahlweise mit dem Stick oder per Keyboard. Wer auch bei der Einzelsteuerung ständig jeden seiner Männer im Auge behalten will, kann auf einen alternativ zum normalen Grafikfenster angebotenen (vierfachen) Splitscreen zurückgreifen. Leider ist das jeweils sichtbare Gebiet hier so winzig, daß man sehr leicht von herumvagabundierenden Feinden überrascht wird. Das andere Extrem heißt Marschieren auf der Übersichtskarte, aber dort ergibt sich durch den

großen Maßstab oft genau derselbe Überraschungseffekt. Trotz Vogelperspektive und Steuerung via Richtungspfeil wirkt der Spielablauf nicht ganz so „simulationsmäßig“ wie beim Vorgänger. Natürlich kommt wegen der Aufgabenverteilung auf vier Leute (Ablenkungsmanöver, Feuerschutz, mehrere Angriffsziele etc.) auch ein starkes strategisches Element ins Spiel, aber dennoch: zwischen zehn und fünfzig Gegner beißen pro Mission schon ins Gras…

Kommen wir zur Manöverkritik. Die Grafik ist im großen und ganzen recht ordentlich (Ausnahme: nachts), gescrollt wird einwandfrei, und die Landschaften enthalten erstaunlich viele Details. Dazu kommen ein paar gelungene Zwischenscreens sowie ein sehenswertes Intro. Ein wunder Punkt ist das unzureichend ausgenutzte Bildschirmformat (kein PAL), was sich vor allem beim Splitscreen unangenehm bemerkbar macht. Soundmäßig wird nicht so viel geboten, nach der hübschen Titelmusik kommen nur noch brauchbare Geräusche. Die (Maus-) Steuerung klappt im Planungsteil einwandfrei, im Feindesland nicht ganz so toll, weil man auch im Joystickbetrieb ständig auf das Keyboard zurückgreifen muß. Die einzelnen Befehle wurden dabei ziemlich willkürlich auf der Tastatur verteilt, doch man gewöhnt sich dran.

Damit aber genug der Motzerei, denn trotz einiger Schwächen im Detail ist Special Forces eindeutig aus dem Stoff, der süchtig macht! Na, hoffentlich hat das jetzt niemand beim Oberkommando gehört…(mm)

Special Forces

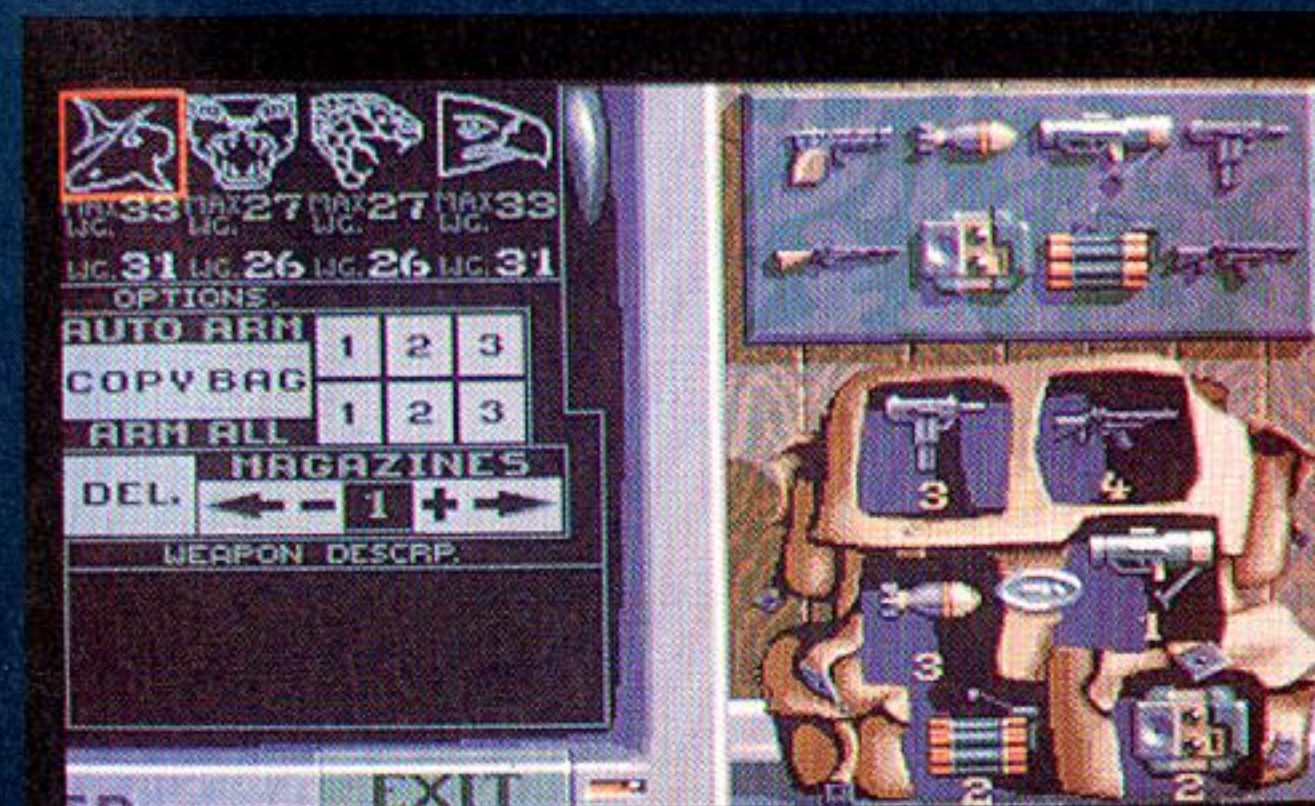
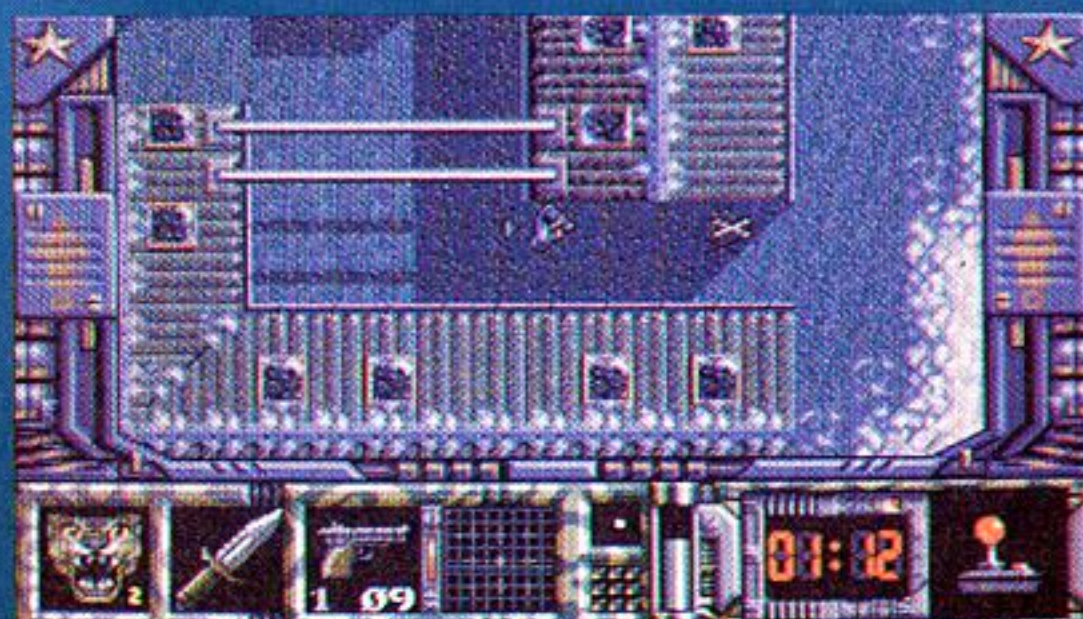
Grafik:	72%
Sound:	59%
Handhabung:	64%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	78%
Preis/Leistung:	69%
Red. Urteil:	76%

Variabel

Preis: ca. 99,– DM

Hersteller: MicroProse

Genre: Simulation

Spezialität: 1MB und eine formatierte Leerdisk erforderlich, deutsche Anleitung, Screentexte englisch, Special Forces-„Käppi“ in der Pakkung.

Was macht ein Muskelmann, dessen Mädchen von einem Schurken in den hintersten Winkel der Galaxis verschleppt wurde? Bitterlich weinen? Eine neue Gespielin suchen? Natürlich nicht, stattdessen packt er die Wumme ein und entert die Plattformen!

Der Amiga Joker meint:
Jim Power ist Plattform-Action mit Power-Präsentation!

Nochmal zum Mitschreiben: Der Erzfiesling Vulkor hat sich die Tochter des Präsidenten gekrallt und auf einen weit, weit entfernten Planeten entführt. Und weil das für einen Erzfiesling nicht fies genug ist, will er jetzt auch noch das Geheimnis der ultimativen Waffe lüften, um demnächst Herrscher über die ganze Erde zu werden. Tja, wenn einem soviel Fieses wird beschert, das ist schon einen Superhelden wert. Bühne frei für Jim Power!

Der beschwerliche Weg in Richtung Happy-End muß unter Zeitdruck gegangen werden und führt durch fünf horizontal, gelegentlich auch vertikal scrollende Level - Onkel „Turrican" läßt grüßen. Die Wanderschaft beginnt im düsteren Wald, wo unser Held auf verschlossene Tore stößt, für die er hoffentlich zuvor die passenden Schlüssel gefunden hat. Zu den Handicaps zählen weiterhin schwebende Plattformen, auch Aliens, Drachen und große Zwischengegner trifft man in reicher Zahl. Im zweiten Level schnappt sich Jim ein Jetpack, denn auch die Gegner heben ab: Mutierte Vögel und riesige Raumschiffe sind das Kanonenfutter in der Alien-Stadt. Der Gang durch finstere Höhlengewölbe verspricht dann ebensowenig Erholung wie der Flug durch luftige Kratergefilde oder der abschließende Weg zum feindlichen Hauptquartier mit Meerblick.

Ihr habt es sicher schon gemerkt, Ideenreichtum oder eine originelle Story sind nicht unbedingt die Stärken des neuen Loriciel-Games. Die liegen eher in der Präsentation: Selten hat man so beeindruckende Endgegner gesichtet – allein das Riesenmaul des ersten Levels, das folgende Flammenmeer oder ein satte zwei Bildschirme großes Robotfahrzeug sind hier schon die Reise wert! Da trifft es sich ganz gut, daß der starke Jim nicht nur auf seine Knarre und die begrenzt vorrätigen Smartbombs angewiesen ist, sondern sich auch an Extra-Depots voller Bonusfrüchte, Schutzschilde, Zusatzleben oder besserer Waffen (deren Durchschlagskraft später noch ausgebaut werden kann) vergreifen darf.

Alle Sprites bewegen sich vollkommen ruckfrei und sauber animiert durch Szenarios, die prächtiger kaum sein könnten: Butterweich und parallax scrollt die herrliche Grafik in bis zu zwölf Ebenen, ohne daß der Hintergrund dabei an Farbe oder Detailreichtum einbüßen würde! Mindestens genauso schön sind die zwölf verschiedenen Musikstücke von Chris Hülsbeck, dazu gibt's kernige FX und sogar Sprachausgabe. Wäre die Spielidee also nicht gar so abgedroschen, hätten wir Jim Power einen Hit wohl nicht verweigern können, so hat's halt nicht ganz gelangt. Aber ein grundsolide spielbarer Plattform-Ausflug in gigantischer Mega-Optik ist ja auch nicht zu verachten, oder? (rl)

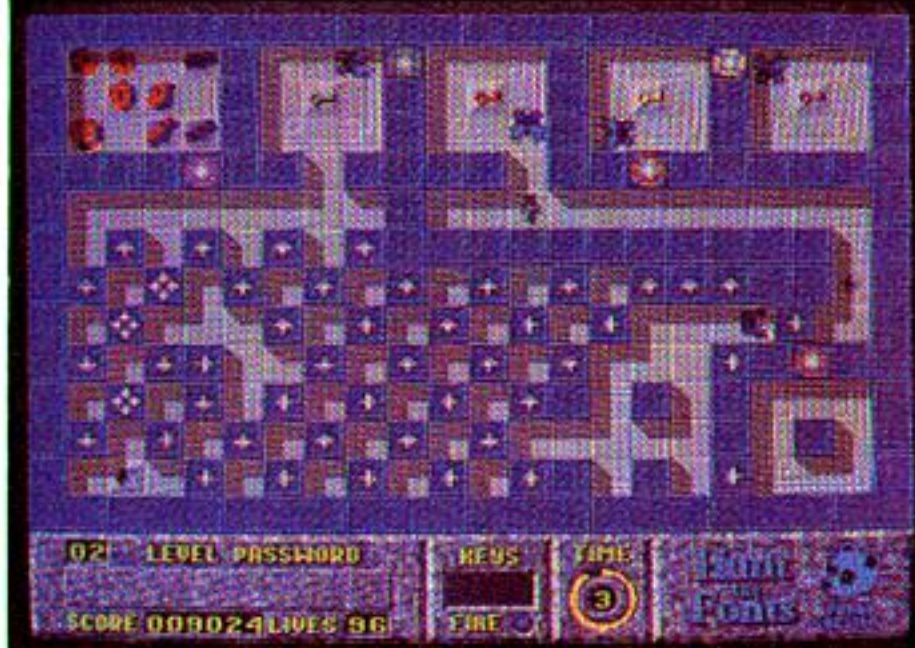
Jim Power

Grafik:	88%
Sound:	88%
Handhabung:	77%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	83%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Loriciel
Genre: Action

Spezialität: Zwei Disketten, keine Probleme am Amiga 500 Plus. Nur mit Highscores sieht's leider düster aus.

Hunt the Fonts

Knackiger Buchstabensalat

Der Amiga Joker meint: Intelligent, fesselnd, actionreich – Hunt the Fonts hält mehr, als es verspricht!

Igitt, was für ein Titel – hört sich verdächtig nach einem PD-Tool an. Weit gefehlt, was die ungarischen Newcomer von Panda-Design hier abgeliefert haben, ist eine höchst professionelle „Chips Challenge"-Variante!

Die schweißtreibende Action-Knobelei erscheint demnächst unter den Fittichen der Tüftel-Spezialisten von Max Design, wenn alles klappt vielleicht sogar zum Budget-Tarif. Warum man sich darüber freuen sollte? Na, darum:

Eine fünflebige Spielfigur muß sich ihren Weg durch wahrhaft haarsträubende Labyrinthe bahnen, in denen es von Feinden, Schiebesteinen, Teleportern, versteckten Schlüsseln und anderen Hindernissen nur so wimmelt. Zweck der Übung ist es, alle herumliegenden Buchstaben aufzusammeln, die sich dann zum Paßwort des aktuellen Levels formieren – sind die Lettern vollzählig, kann man sich also ruhigen Gewissens durch den Ausgang davonmachen. Zwar gibt es nur 50 dieser Irrgärten, und sie sind auch immer nur einen Screen groß, dafür geht's in punkto Rätsel und Gegner von Anfang an hammerhart zur Sache! Nicht zu vergessen das knappe Zeitlimit, aber wenigstens kann sich der gestreßte Held (im Gegensatz zu „Chip's Challenge") mit gefundenen Waffen zur Wehr setzen.

Dank massenhaft ruckelfrei animierter Sprites und tollen Soundtracks scheint uns Hunt the Fonts mindestens so gut präsentiert wie das offensichtliche Vorbild, auch in punkto Stick-Steuerung und Gameplay steht es dem Klassiker von U.S. Gold nicht nach. Fazit: Eine gute Kopie ist allemal besser als eine schwache Originalidee, oder? (jn)

Hunt the Fonts

Grafik:	52%
Sound:	76%
Handhabung:	81%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	76%
Red. Urteil:	74%

Für Fortgeschrittene
Preis: noch offen
Hersteller: Max Design/ Panda Design
Genre: Mixtur

Spezialität: PAL-Screen, speicherbare Highscores, abschaltbare Musik und deutsche Anleitung.

BATTLE ISLE DATA DISK

Mehr Inseln, mehr Spaß!

Wer sagt da, Strategicals wären nur was für stille Tüftler, während sich die Massen ganz woanders austoben? Komischerweise war just das strategische Battle Isle eins der meistgekauften Spiele des letzten Jahres – und die Massen riefen lauthals nach mehr!

Also brütet das Blue Byte-Team über „Battle Isle II", strickt an der eng verwandten „History Line" (Preview im letzten Heft) und überlegt sich, wie man den Fans die Wartezeit verkürzen könnte. Kurz und gut, man ging in sich, und was fand man da? 24 neue Solo- und 8 frühlingsfrische Zwei-Spieler-Landschaften!

Einer alten Ergänzungsdisk-Tradition folgend vergeben wir keine Bewertung, denn am grundsätzlichen Spielverlauf hat sich ja nichts geändert: Nach wie vor geht es darum, entweder das feindliche Hauptquartier zu stürmen oder sämtliche gegnerischen Einheiten aufzureiben, immer noch erhält man ein Paßwort für jedes eroberte Eiland. Steuerung, Musikbegleitung, Truppen, all das ist vollkommen identisch. Wegen der besseren Optik kämpft jetzt allerdings nicht mehr Gelb, sondern Rot gegen Blau, außerdem wurde die gestrichelte Umrahmung der Sechsecke beim „Reichweiten-Test" durch eine langgezogene, etwas dickere Linie ersetzt. Die Action-Sequenz ist ein bißchen detaillierter gezeichnet, und bei den neuen Landschaften selbst hat man sich viel Mühe gegeben. Manche sind mit Schnee bedeckt, in anderen knirscht der Wüstensand, und einmal existieren Eis- und Sandwüste sogar friedlich nebeneinander.

Für 59 Märker ist die Data Disk somit zwar bestimmt keine billige, aber doch eine wertvolle Ergänzung für altgediente Insel-Strategen; Neu-Insulaner müssen sich zuerst das Hauptprogramm besorgen, denn eine allein lauffähige Version wie bei „More Lemmings" gibt's hier leider nicht. Was es gibt, das sind eine 60seitige Fortsetzung der Battle Isle-Story, ein Ray Tracing-Poster und wieder viele durchkämpfte Nächte!

(C. Borgmeier)

DIE MILITARY COMPETITION

MicroProse macht mobil: Alle Strategen, Taktiker und Simulanten unter Euch dürfen sich auf Nachschub freuen! Ja, wirklich alle - auch jene, die ihren letzten Sold längst verbraten haben …

Special Forces Wants You!

… denn schließlich ist das hier ein Preisausschreiben, daher gibt's hier alles umsonst! Ja, aber was gibt's denn nun? Also erstmal gibt's natürlich „Special Forces", die neue Strategie-Simulation von MicroProse. Ihr wißt schon, das ist dieser tolle Stratego-Knaller mit den zünftigen Action-Einlagen. Wie, wißt Ihr nicht? Dann aber schleunigst den Test aufgeblättert und ran an die Hausaufgaben!

Apropos Haus- und andere Aufgaben: Seien wir doch mal ehrlich, wer von uns kann z.B. die Himmelsrichtung nach dem Stand der Sonne bestimmen? Oder ein unbekanntes Laufobjekt auf 300 Meter Entfernung erkennen? Solche Fähigkeiten braucht man aber im Gelände - fragt nur erfahrene Survival-Spezialisten wie Oskar oder Brork. Also hat MicroProse ein paar erstklassige Ausrüstungsgegenstände für das Überleben im zentraleuropäischen Dschungel zur Verfügung gestellt: Army-Ferngläser für den Weitblick, Military-Kompasse für den Überblick und „Special Forces" für den Durchblick!

1. - 3. Preis
Je ein Army-Feldstecher und Military-Kompaß plus „Special Forces"

4. - 6. Preis
Je ein Army-Feldstecher plus „Special Forces"

7. - 9. Preis
Je ein Military-Kompaß plus „Special Forces"

10. - 12. Preis
Je ein „Special Forces"

So, teilnahmeberechtigt sind diesmal ausschließlich friedliebende Bildschirm-Militaristen, die nicht bei MicroProse oder dem Joker Verlag arbeiten und auch nicht zufällig Rechtsweg heißen (Merke: der Rechtsweg ist *immer* ausgeschlossen!). Um zu überprüfen, ob Ihr auch wirklich ein friedliebender Bildschirm-Militarist seid, gilt es, folgende Frage zu beantworten:

„Knobelbecher" braucht man zum
a) Würfeln
b) Marschieren
c) Tüfteln
d) Trinken

Die treffende Antwort oder auch nur den Kennbuchstaben auf ein Kärtchen schreiben und bis zum 15.05.92 (Einsendeschluß) zur Feldpost bringen. Damit der Schrieb auch im richtigen Schützengraben landet, sollte folgende Adresse draufstehen:

Joker Verlag
„Military-Competition"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Kein Scherz! Eröffnung 1. April 3000 Hannover Georgswall 3 0511-321795

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #

Konsolen zu teuflischen Preisen (siehe Konsolenteil)

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Saarland: Homburg	Hessen: Frankfurt	Bayern: München	NRW: Kamen	Württemberg: Aalen	Baden: Freiburg
14-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	10-18 Uhr	10-18 Uhr
06841/64587	069/613282	089/761908	02307/72181	07361/680663	0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95
4D Sports Boxing	64,95	-	-
4D Sports Driving	72,95	-	-
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Abondoned Places	78,95	-	-
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95
AGE	78,95	78,95	86,95
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95
Air, Land & Sea	84,95	-	89,95
Airbus 320	94,95	94,95	-
Airline	-	-	72,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Another World	64,95	64,95	-
Apydia	72,95	-	-
B.A.T 2	-	-	
Baby Jo go home	69,95	69,95	74,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Barbarien 2	64,95	64,95	-
Bards Tale Triology	-	-	86,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Big Business	58,95	58,95	62,95
Birds of Prey	74,95	-	-
Black Gold	69,95	69,95	74,95
Blues Brothers	62,95	62,95	68,95
Buck Rogers 2	-	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	-	69,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	-	-	88,95
Celtic Legends	74,95	-	-
Chessmaster 3000	-	-	82,95
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95
Civilization	-	-	89,95
Civilization deutsch	-	-	104,95
Conquestator	78,95	-	-
Cruise for a Corps dt.	72,95	72,95	-
Darkmann	72,95	72,95	-
Das Boot	74,95	-	86,95
Death or Glory	-	-	86,95
Demonsgate		-	-
Deuteros	74,95	74,95	-
Devious Desings	64,95	64,95	-
Die Kathedrale	83,95	83,95	83,95
EccoQuest	-	-	89,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
ESS Mega	-	-	86,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2	-	-	78,95
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Operation Disk	-	-	49,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-16 Falcon 3.0 eng.	-	-	94,95
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95
Fantastic Voyage engl.	74,95	-	-
Fascination	74,95	74,95	89,95
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Flight Planner	-	-	72,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	-
Free D.C.	-	-	94,95
Genghis Khan	83,95	-	83,95
Gobliiins	72,95	-	72,95
Gods	62,95	62,95	78,95
Golden Eagle	-	64,95	72,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Harlequin	64,95	-	-
Harpoon 2	78,95	-	89,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Heart of China dt.	84,95	-	94,95
Heimdall	74,95	84,95	-
Home Alone	64,95	-	74,95
Hudson Hawk	64,95	64,95	-
Hyperspeed	-	-	99,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.
James Pond II	64,95	64,95	
Jimmy White Snooker	69,95	-	-
Kick Off II	58,95	58,95	64,95
Kid Gloves II	64,95	64,95	-
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Knightmare	74,95	74,95	-
Knights o.t. Sky	77,95	77,95	94,95
Leander	74,95	-	-
Legend of Fearghail	69,95	69,95	74,95
Leisure Suit Larry 3 dt.	96,95	-	96,95
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
Lethal Xcess	67,95	-	-
Life & Death	69,95	69,95	-
Life & Death 2	-	-	74,95
Links	-	-	86,95
Links II (Pro)	-	-	86,95
Links Bartan Creek	-	-	44,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Logical	59,95	54,95	59,95
Lotus Espr.Tur. Chal.2	69,95	69,95	-
Lémpereur	-	-	99,95
M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Mad TV		-	86,95
Magic Candle II	-	-	78,95
Magic Pockets	64,95	62,95	-
Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	-
Martian Memorandum	-	-	86,95
Master Golf	79,95	79,95	-
Maupiti Island	64,95	64,95	74,95
Mega Lo Mania	72,95	72,95	-
Mega Twins	64,95	64,95	-
Megatraveller 2	-	-	79,95
Mercs	64,95	-	-
Micropose Soccer	64,95	64,95	64,95
Midwinter 2	78,95	78,95	-
MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	99,95
Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
Monkey Island e.	-	-	74,95
Monster Pack II	64,95	-	-
No. 1 Collection	69,95	69,95	79,95
On the Road	69,95	69,95	-
P.P. Hammer	54,95	-	-
Panzer Battles	64,95	-	-
Paperboy II	-	-	64,95
Paragliding	a.A.	-	a.A.
PGA Cours Disk	42,95	-	42,95
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Pit Fighter	69,95	69,95	69,95
Police Quest 2	86,95	96,95	86,95
Police Quest 3 dt.	-	-	86,95
Pools of Darkness	-	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	-
Populous Editor	44,95	-	-
Power Monger	74,95	74,95	-
Power Mo. Data Disk	42,95	42,95	-
Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95
Realms	74,95	74,95	-

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Red Baron dt.	96,95	-	96,95
Return of Medusa 2	66,95	66,95	74,95
Riders of Rohan	62,95	-	79,95
Rise o.t. Dragon dt.	82,95	-	86,95
Robin Hood (Sierra)	-	-	86,95
Robocop 3	64,95	-	-
Roger Rabbit	a.A.	-	78,95
Rolling Ronnie	69,95	69,95	-
Romance o.t.Kingd. 2	104,95	-	104,95
Sanctuary	79,95	-	79,95
Search for the Titanic	-	-	74,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Secret Weapeons P80	-	-	49,95
Shanghai 2	-	-	87,95
Shuttle deutsch	-	-	114,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Ant	-	-	89,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim Earth		-	96,95
Smash TV	69,95	69,95	-
Sorcerer´s Appliance	-	-	86,95
Soul Chrystal	72,95	-	78,95
Space Ace II	79,95	79,95	89,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Speedball II	64,95	64,95	79,95
Star Control	72,95	-	72,95
Star Treck	-	-	78,95
Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Starflight II	66,95	-	66,95
Steigenberger Hotelm.	59,95	-	-
Stellar 7	62,95	-	62,95
Strike II	-	-	74,95
Srike Commander	-	-	
Strike Fleet	64,95	64,95	-
Suspiciuos Carco	64,95	-	-
T.N.T. II	78,95	-	-
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Terminator 2	62,95	62,95	74,95
The Games Winter Chal.	-	-	82,95
The Godfather	74,95	-	79,95
The Oath	64,95	-	-
The Simpsons	72,95	72,95	76,95
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95
Time Quest	-	-	79,95
Tip Off Basketball	64,95	64,95	-
Top League	74,95	74,95	88,95
Train it	78,95	-	78,95
Transworld	62,95	62,95	68,95
Ultima 6	72,95	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima Martian Dreams	-	-	79,95
Uncharted Water	-	-	114,95
USS John Young 2	64,95	-	-
Utopia	74,95	74,95	-
Vengeanie of Excalibur	78,95	-	-
Vroom	64,95	64,95	-
Wayne Gretzky 2 K.C.	69,95	69,95	79,95
Wild West World	84,95	-	84,95
Willy Beamish	78,95	-	86,45
Wing Commander		-	84,95
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.1	-	-	49,95
Wing Com. Miss D.1 o. 2	-	-	44,95
Winzer	68,95	68,95	72,95
Wolfchild	64,95	64,95	-
World Wrestl. Federt.	64,95	-	-
WWF Wrestlemania	74,95	74,95	82,95

HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM	39,95

JOYSTICKS PC:

Competition Pro, transparent-blau	DM	89,95
Gravis schwarz	DM	92,95
Gravis transparent	DM	96,95

ZUBEHÖR:

elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM	99,95
Syncro Express 3	DM	99,00
Amiga Action Replay 3t. A500	DM	199,00
Amiga Action Replay 3t. A2000	DM	219,00
Mega Maus (280 Dpi)	DM	59,00
Volloptische Maus	DM	119,00
Crystall Trackball	DM	114,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Sunnyline Mouse	DM	79,95
Druckerständer	DM	34,95
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	249,00
Amiga 500 kompl m.Maus	DM	799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB	DM	829,00
AMIGA 500 plus	DM	849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	579,00
TV-Modulator	DM	79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	74,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate	DM	79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	144,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM	134,95

SPEICHERERWEITERUNG

für A 500 Grundversion erweiterbar auf:

512 KB Preis: DM 99,00 — 1.8 MB Preis: DM 249,00

für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:

512 KB Preis: DM 129,00 — 2.3 MB Preis: DM 299,00

für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:

2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00

für A 1000 extern 2.0 MB DM 498,00

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN

3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	134,00
5,25" FloppyDrive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	154,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500	DM	154,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,00
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk	DM	20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:

A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM	1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:

A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM	1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM	1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten Golem SCSI für A500:

Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00

Festplatten Golem SCSI für A2000:

Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00
Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM	1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000	DM	299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM	899,00

DRUCKER

Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM	898,00
Fujitsu DL 1100 Color	DM	948,00
MITA Laser Drucker LP-X1 11 Seiten pro Min./250 Blatt	DM	2.798,00
Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 dt. mit CMS-Chips (Stereo)	DM	367,00
ohne CMS Chips (Mono)	DM	298,00
Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 engl. mit CMS-Chips (Stereo)	DM	333,00
ohne CMS Chips (Mono)	DM	264,00

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,- **CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage**

PD-BOX

Heute saufen wir uns mal so richtig zu! Nein, nein, nicht was Ihr denkt – die Rede ist von einem gehaltvollen Spiele-Cocktail aus zwei beliebten PD-Serien, den wir diesmal gemeinsam mit Euch schlürfen wollen.

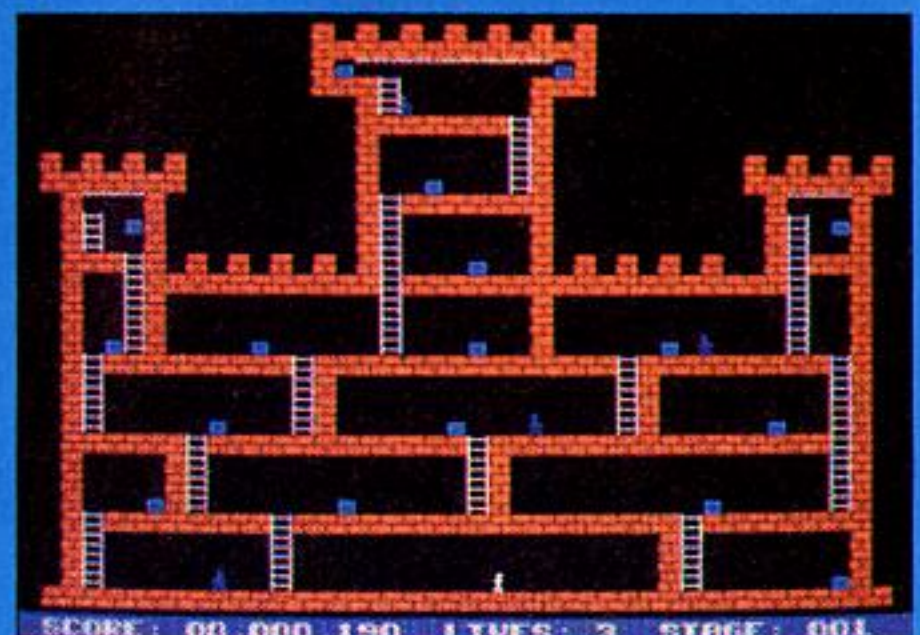
Wie es sich gehört, stellen wir Euch erstmal die Barmixer vor: Den Auftakt macht „FJK-Games", eine Serie, die für ihre köstliche Gamesware landauf, landab gerühmt wird. In weiterer Folge kommen wir dann zu einem alten Bekannten voller alter Bekannter, „Terry-PD". Na, denn mal prost...

Wehmütige Erinnerungen an selige 64er-Tage erweckt das Actionspiel **CrossFire** auf der **FJK-Games 14/2**, gab es das Teil anno dunnemals doch auch für den Brotkasten. Geändert hat sich seither nicht viel, nach wie vor soll man auf einem gerasterten Spielfeld zahlreiche Gegenstände aufklauben. Es kann jedoch der bravste Sammler nicht in Ruhe sammeln, wenn es den bösen Gegnern nicht gefällt: ständig patrouillieren sie am Rand des Feldes und feuern ihre Schüsse entlang der Rasterlinien ins Sammelareal. Im Lauf der Zeit wird die Sache immer hektischer, die Feinde folgen den Spielerbewegungen immer flotter und werden auch in ihrer Treffgenauigkeit immer besser. Ja, spätestens ab dem dritten Level ist echt der Teufel los! Die Spielidee wurde 1:1 vom Original übernommen, und Grafik wie Sound sind recht schmuck geraten – viel Spaß beim Sammeln.

Wir bleiben beim Ballern, diesmal greifen wir jedoch selbst zur Waffe. Wie unschwer zu erraten, wurde der Vertikalscroller **Amos Defence** auf der **FJK-Games 14/5** in Amos-Basic programmiert, dem Spieltempo tut das aber keinerlei Abbruch. Eher im Gegentum: Blitzartig huschen ganze Massen von Gegnersprites vorbei, selbst das Scrolling ist flott und ruckelfrei. Überhaupt gibt's von der technischen Seite her wenig zu mosern, die Grafik ist ansprechend gezeichnet, die Soundeffekte kommen recht knackig. Spielerisch sieht's leider nicht so berauschend aus, es gibt weder Extrawaffen noch Endgegner, und die Feindformationen wiederholen sich schon ziemlich bald. Die Programmierer verstehen also ihr Handwerk, nur mit Ideen scheinen sie nicht übermäßig reich gesegnet. Naja, für Einsteiger und angehende Amos-User auf der Suche nach einem gelungenen Fallbeispiel ist das Game trotzdem empfehlenswert.

Wer sich hingegen zu den Profi-Zockern zählt, wird eher auf der **FJK-Games 14/10** fündig – mit **Eat Mine** wartet hier ein toller „Emerald Mine"-Clone! Mögen Grafik und Sound auch nicht mehr am allerneuesten Stand sein, Rockfords knobelige Jagd nach Edelsteinen fasziniert noch immer. Besonders, da die Ähnlichkeit zum Vorbild hier schon verblüffend ist: Wie gewohnt, buddelt man sich unter Zeitdruck durch die Erde, weicht fallenden Felsbrocken oder Säuretropfen aus und schlägt sich mit diversen Action-Puzzles herum (z.B. erscheinen manche Diamanten erst, wenn man einem tödlichen

Im Kreuzfeuer von Cross-Fire

Da lacht der Nostalgiker: Advanced Loderunner

Die PD-Mine: Eat Mine

Bombastisches Basic-Bumbum: Amos Defence

Schmetterling Steine an die Birne wirft). Alte „Boulder Dash"-Haudegen dürfen also bedenkenlos zugreifen, es warten 80 hammerharte Level voller neuer Aufgaben.

Wir wechseln zur Terry-Serie, wo wir auf der **Terry 20** ebenfalls einem alten Bekannten begegnen: **Pharaos Curse**. Na, hat's geklingelt? Genau, hier handelt es sich um ein originalgetreues Amiga-Remake des berüchtigten C 64-Klassikers! Auf Schatzsuche in einem umfangreichen Pharaonengrab wird man allerorten von alten Ägyptern, wandelnden Mumien und versteckten Erdwürmern belästigt. Wie gut, daß die mitgeführte Wumme keine Ladehemmung kennt und man sich in Momenten höchster Gefahr von einem Vogel in friedlichere Gefilde entführen lassen kann. Grafisch sieht der Oldie zwar etwas mager aus, aber wir haben Euch ja gesagt, das Spiel wäre *originalgetreu* konvertiert worden, oder? Außerdem bekommt man den einen oder anderen ganz netten Soundeffekt zu hören, und spielerisch ist das Classic-Revival nun wirklich gelungen. Ja, das waren halt noch Zeiten...

Mindestens ebenso klassisch, aber spielerisch etwas angestaubter präsentiert sich **Nibby Nibble** auf der **Terry 142**. Wie aus zahlreichen „Nibbly"-Clones hinreichend bekannt, muß ein herzallerliebster Wurm diverse Labyrinthe voller Beeren leerfuttern, wobei er wächst und wächst. Sollte sich das Vich unterwegs selbst in die Quere kommen, hat das tödliche Folgen – und das kann leicht passieren, denn Nibb(l)y kurvt von alleine durch die Irrgärten und kann nur durch Richtungskommandos gesteuert werden. Das hat man alles schon hundertmal gespielt und gesehen, jedoch nur selten in dieser technischen Perfektion: Kein Ruckeln beleidigt je das Auge, die Grafik ändert sich mit jedem Level, die Musik spielt schön knuddelig vor sich hin – ein wahrer Gaudiwurm!

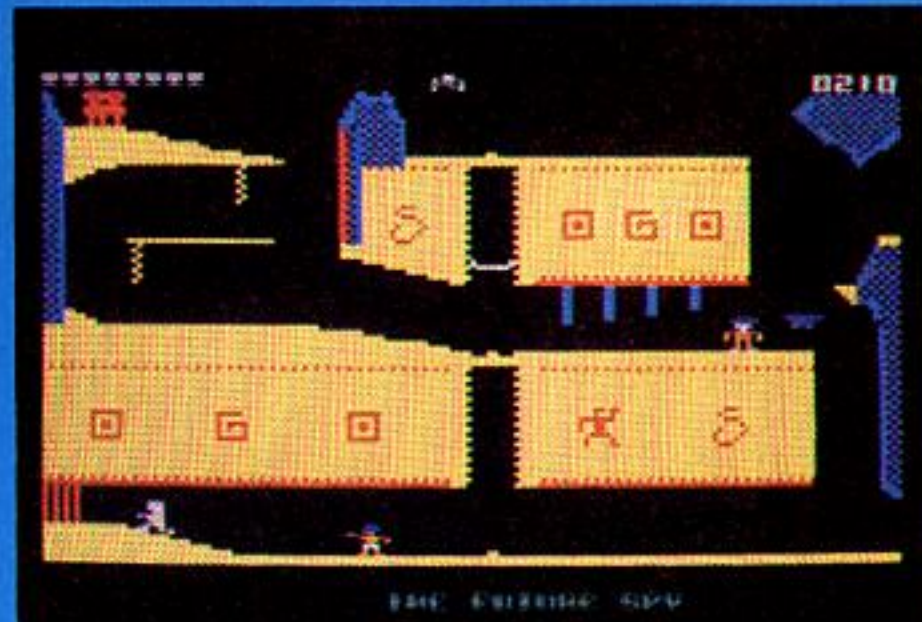
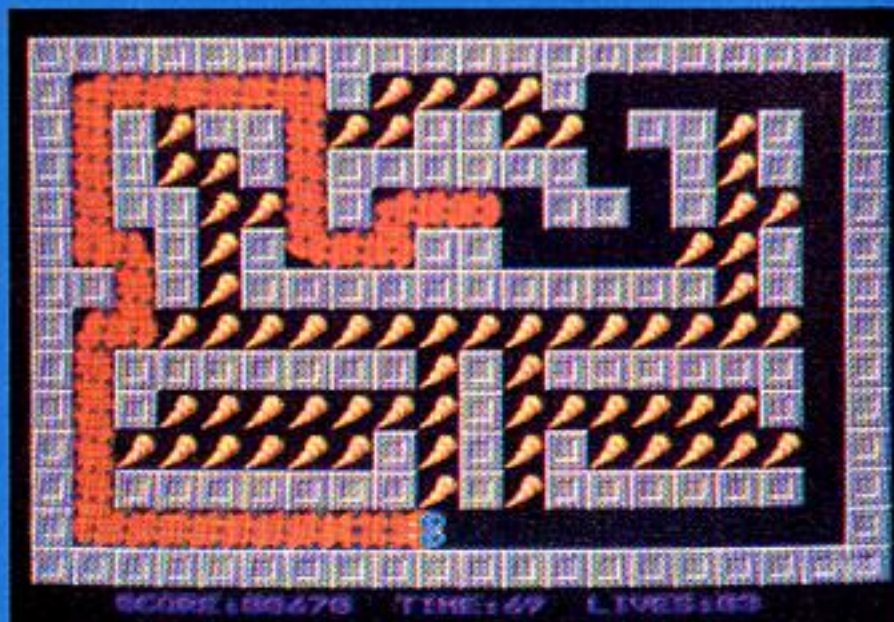
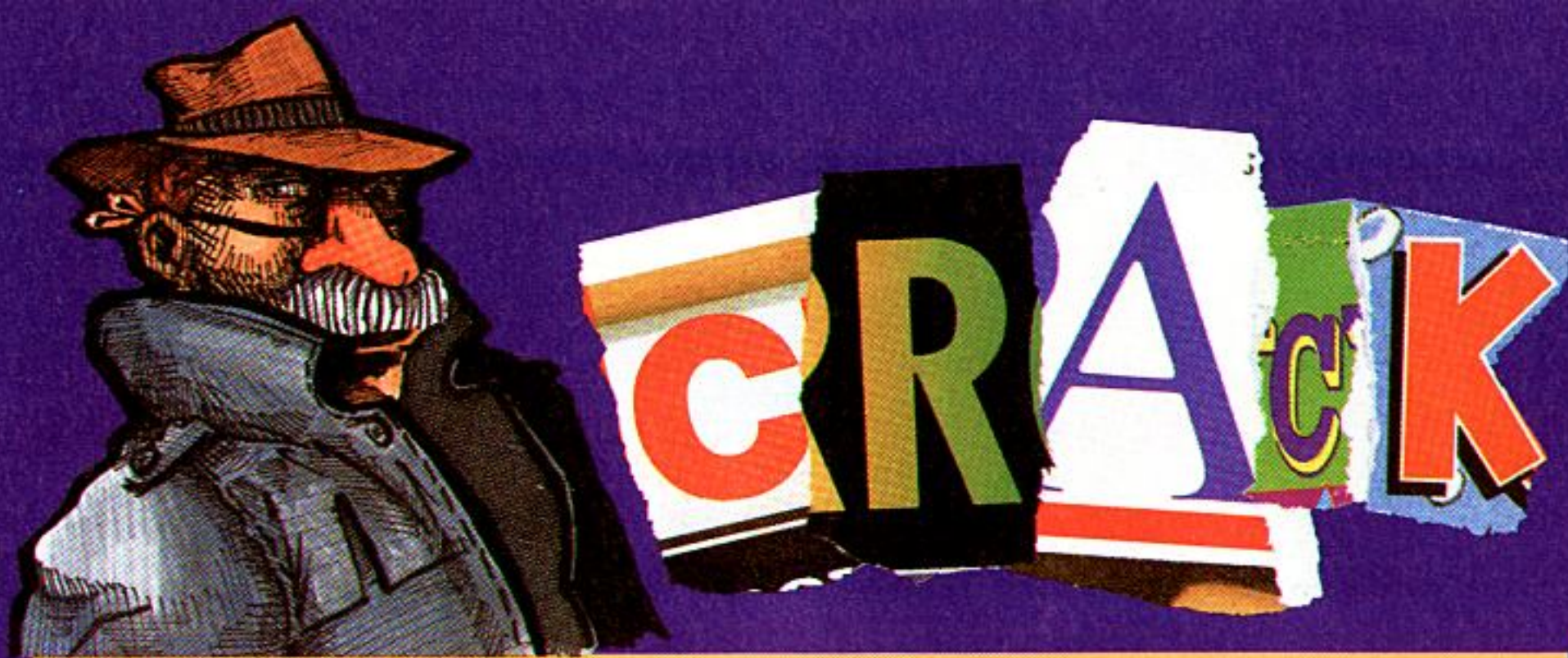
Und auch der letzte Schluck unseres heutigen Umtrunks schmeckt klassisch, immerhin basiert **Advanced Lode-runner** auf einem der Urväter aller Plattform-Games! Nicht, daß der Enkel auf **Terry 201** grafisch (oder akustisch) sonderlich beeindrucken könnte, aber Spaß macht das Diamantensammeln am Baugerüst fast noch wie am ersten Tag! Erfreulich intelligente Gegner hetzen das Helden-Sprite über Leitern, Geländer und Eisenträger; zur Selbstverteidigung können kleine Löcher in den Boden gesprengt werden. Sollte ein Fiesling in so eine Lücke stolpern, darf man ganz bequem über seinen Kopf wegspazieren, fällt man jedoch in die eigene Grube, ist der Ofen aus. Ein Editor für selbstgezimmerte Level und der speicherbare Highscore machen die Schwächen bei der Präsentation locker wett – Nostalgiker, was willst du mehr?

So, seid Ihr schon ganz berauscht von unserem leckeren PD-Mixdrink? Aber, um die Bestelladresse zu notieren, seid Ihr doch hoffentlich noch nüchtern genug:

CC Soft & Hardware
H.W. Schmitt
Peterstr. 2
6501 Uelversheim
Tel.: 06249/2423

Pro Scheibe sind lediglich schlappe 160 Pfennige zu berappen, dafür kriegt man anderswo gerade mal eine Leedisk. Dazu addiert Ihr nochmal magere 450 Pfennige für den Versand, und schon kommt die neue PD-Soft ins Haus – komplett mit Rechnung, so daß Ihr wirklich erst nach Erhalt löhnen müßt! (rl)

Nibby Nibble – den Nibbly durch die Lasche ziehen?

Der Nostalgiker lacht noch immer: Pharaos Curse

Heute, wie versprochen, der zweite Teil des Berichts über die szenetechnische Situation auf anderen Systemen: Im Unterschied zu den Konsolen-Cracks vom letzten Mal sind die digitalen Freibeuter auf ST, PC und C 64 ja schon etwas länger unterwegs...

Zunächst mal eine Gedenkminute für die mittlerweile von uns gegangenen Rechner, die logischerweise auch keine eigene Szene mehr vorweisen können: Amstrad, Spectrum, Schneider – ihre Namen sind heute nur noch Geschichte, und genau dasselbe gilt für die Cracker-Gruppen, die sich einstmals um sie scharten. Nicht mehr weit von diesem traurigen Schicksal entfernt ist auch der Atari ST, gerade mal eine Handvoll Freaks ist übriggeblieben, die aber mehr mit dem Aufarbeiten vorhandener Restbestände beschäftigt ist als mit dem Cracken frischer Soft. Aus England oder Frankreich kommt ab und zu noch ein ST-Game daher, das eine oder andere Demo wird vielleicht produziert, aber ansonsten muß man diesen Teil der Entwicklung praktisch als abgeschlossen betrachten. Kaum ein Board, das heute noch ein Plätzchen für den alten Erzrivalen übrig hat – Friede seiner Asche! Kurzfassen können wir uns auch, soweit es um das CDTV geht: Die Schillersoft wird zwar gecrackt und auf Disketten in Umlauf gebracht – aber wer will den Schrott, den es für das Gerät gibt, schon haben? Ganz anders sieht es da auf dem PC-Sektor aus; kaum zu glauben, daß man diese Kiste vor nicht allzulanger Zeit noch ungestraft als langweiligen Büroknecht ohne jede Gamepower bezeichnen konnte! Mittlerweile haben die Spiele-Piraten auch hier kräftig die Säbel gewetzt und jagen nun mit geblähten Segeln über's Software-Meer – die Amiga-Barkasse ist bereits in Sicht, möglicherweise wird sie demnächst gar überholt. Etwas weniger blumig formuliert bedeutet das, daß man zur Zeit bereits *beide* Rechner braucht, um wirklich sämtliche Neuerscheinungen aus den Boards zu holen, denn in Sachen DFÜ befinden sich die Gemischtwarenanbieter (Amiga & PC) auf dem Vormarsch. Begünstigt wird der Trend hin zum PC unter anderem durch die immer zahlreicher werdenden „Multi-MB-Spiele", die einfach nach einem Computer mit (riesiger) Festplatte schreien. Das gilt vor allem für CD ROM-Games, die in gecrackter Form ohne weiteres 20 herkömmliche Floppy-Disks verbrauchen. Hier macht sich natürlich auch der Geschwindigkeitsvorteil des Harddisk-Betriebs gegenüber den bekanntlich recht lahmen CD ROM-Laufwerken angenehm bemerkbar.

Weniger angenehm ist hingegen die vielfach sehr dürftige Qualität: Manche PC-Cracker bringen es tatsächlich fertig, eine völlig unbehandelte Originalversion in die Boards zu schleusen – wer sich das Spiel runterzieht, darf dann selber zusehen, wie er es zum Laufen bringt! Später irgendwann wird dann die Anleitung und eine „Reparatur-Datei" (FIX genannt) nachgeliefert. Noch schlimmer verhält es sich mit den sogenannten „Fakes", bei denen sich hinter einem großen Titel, wie z.B. „Strike Commander" nur irgendwelche belanglosen Listen etc. verbergen. Richtig professionell geht es vergleichsweise bei den Anleitungen und Lösungen zu, das Handbuch von „Falcon 3.0" wurde beispielsweise komplett abgescannt und in die Boards gepumpt – trotz über 300 Seiten Umfang! Daneben sind allerlei abdigitalisierte Karten und Ähnliches zu haben, aber auch hier wird im Detail viel geschludert, so daß man letztlich mit der ganz normalen, legalen Tour billiger und besser gefahren wäre. Kennen wir das nicht irgendwoher?

Last not least der C 64: Da der gute alte „Brotkasten" nach wie vor sehr verbreitet ist, und weil ein Großteil seiner User mit Hilfe von Freezern selbst cracken und trainen kann, ist das Angebot immer noch sehr groß. Dabei handelt es sich zwar überwiegend um alte und uralte Games, aber die Gruppen sind ja meist auch nicht mehr die jüngsten, zum Bleistift treibt die Szene-Legende „Legend" hier immer noch ihr Unwesen. Modulcracks sind ebenfalls out, schließlich konnte sich die „Konsolen-Version" des Rechners, der C 64 GS, nie so richtig durchsetzen. Aber was Demos und Intros angeht, ist die 64er-Szene den Amiga-Kollegen zumindest ebenbürtig: Unlängst landete auf einer schwedischen Copy Party ein C 64-Demo aus Versehen in den Amiga-Charts – und zwar ziemlich weit oben! Aus den Boards ist der 64er aufgrund technischer (Modem-) Probleme inzwischen jedoch weitgehend verschwunden, die Verbreitung gecrackter Soft findet vor allem auf dem traditionellen Postweg statt.

So, jetzt wißt Ihr zwar nicht alles, aber wenigstens das Wichtigste über die aktuelle Szene-Lage in nicht amigianisierten Gefilden. Nächstes Mal dreht sich dann wieder alles um die „Freundin", verspricht hoch und heilig

Euer

Dr. Freak

Deutsche Programme
Deutsche Anleitungen
Deutsche Handbücher

139 Intromaker
ISBN 3-86084-139-4
Mehr als 30 verschiedene Bootblockintros können erstellt werden, mit jeweils diversen Zusatzeffekten. Individueller Text, verschiedene Scrolling-Arten, IFF-Grafiken können geladen werden, Musikeinbindung, ...! Erstellen auch Sie verblüffende Effekte in wenigen Sekunden!
Super-Animationen! DM 49,-

124 SGM Statistik-Grafik-Manager
ISBN 3-86084-124-6
Auf einfache Art und Weise können Sie mit SGM Statistik- und Präsentationsgrafiken erstellen: Balken-, Torten-, Tendenz-, Flächengrafiken. Diese Grafiken können ausgedruckt oder im IFF-Format weiterbearbeitet werden. DM 49,-

104 Haushaltsbuch
ISBN 3-86084-104-1
Komplettlösung zur Verwaltung Ihrer privaten Finanzen! Leicht bedienbar, auch für Computer-Neulinge geeignet. Unterstützung durch Demo-Dateien, frei von buchhalterischen Fachausdrücken, Funktionsüberblick: verschiedene Dateien, mehrere Kontenlisten, bis zu 10 Bilanzen, 40 freidefinierbare Konten, Suchroutinen, doppelte Buchführung, Filterfunktionen, Jahresübertrag, Mausunterst.. (1 MB). DM 98,-

Schatztruhe präsentiert

Versandkosten Inland:
DM 3,- V-Scheck - DM 8,- Nachnahme
Versandkosten Ausland:
DM 8,- V-Scheck - DM 25,- Nachnahme

STEFAN OSSOWSKI
Gesellschaft für Software mbH i.G.
D - 4300 Essen 1, Veronikastraße 33
Tel. 02 01/ 78 87 78
Fax. 02 01/ 79 84 47
BTX *OSSOWSKI#

Nr.131 ÜbersetzE
ISBN 3-86084-131-9
Mit dem Programm ÜbersetzE können Sie problemlos englische Texte ins Deutsche übersetzen. ÜbersetzE verarbeitet problemlos Texte beliebiger Länge und ist dank des umfangreichen mitgelieferten Wörterbuches enorm leistungsfähig. Natürlich sind die übersetzten Stücke nicht grammatikalisch fehlerfrei, aber der Sinn bleibt doch erhalten. Das Wörterbuch ist problemlos selbst erweiterbar und der registrierte Kunde wird über Updates informiert! Selbstverständlich liefern wir ÜbersetzE mit umfangreicher deutscher Dokumentation aus! DM 29,-

Nr.150 Nostradamus
ISBN 3-86084-150-5
NOSTRADAMUS ist ein professionelles deutsches Programm zur Horoskoperstellung auf wissenschaftlich fundierter Basis. Es besticht durch seine einzigartige Benutzeroberfläche und ermöglicht es auch dem Horoskop-Laien, komplizierte Berechnungen ohne Grundlagenkenntnisse durchzuführen. Es beinhaltet Standard-, Chinesische- und Runenhoroskope. Alle Horoskope können über Drucker ausgedruckt werden. Für alle Amiga-Modelle geeignet! DM 89,-

Nr. 151 DiskLab
ISBN 3-86084-151-3
DiskLab ist ein Programm, mit dem Sie Kopierschutzmechanismen analysieren und entfernen können. Mit DiskLab können Sie von allen Möglichkeiten des Diskcontrollers Gebrauch machen und dabei Disketten auch auf der untersten Ebene manipulieren. Die Erstellung eines eigenen Kopierschutzes sowie das Entschlüsseln von Fremdformaten ist ebenfalls möglich. DiskLab ist vollkommen mausgesteuert. DM 69,-

157 KontenManager
ISBN 3-86084-157-2
Ein umfangreiches Programm zur privaten Buchhaltung und Girokontoverwaltung. Sie können dieses Programm ohne buchhalterische Vorkenntnisse voll nutzen und zusätzlich sind grafische Auswertungen integriert! DM 49,-

158 Professional-Titler
ISBN 3-86084-158-0
Ein professionelles Video-Titel-Programm für die Commodore-Amiga-Familie. Professional Titler verfügt über mehr als 20 Überblend-Funktionen und ist trotz seiner Funktionsvielfalt einfach zu bedienen. DM 69,-

Nr.159 PPrint DTP
ISBN 3-86084-159-9
PPrint ist ein DTP-Programm für den Heimbereich, Sportvereine, private Drucksachen, ... Mit PPrint können Sie Text & Grafik beliebig mischen und millimetergenaue Druckvorlagen erstellen. Mit PPrint können Sie bis zu 1024 x 1024 Punkte große Druckwerke erstellen, mit einer maximalen Ausdruckgröße von 1m x 1m. 16 bzw. 32 Farben sind gleichzeitig darstellbar und sowohl LoRes als auch HiRes und Interlace werden unterstützt. Das Programm arbeitet nach dem WYSIWIG-Prinzip, ist vollkommen mausgesteuert und multitaskingfähig! Zur Bildverarbeitung ist ein Grafikeditor und ein Farbanpasser integriert. Es besteht die Möglichkeit zur Verarbeitung von IFF-Grafiken. Zusätzlich liefern wir 4 Disketten mit Klein-Grafiken aus! DM 99,-

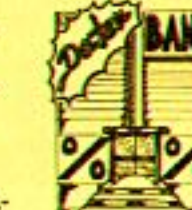
142 Master-Adress
ISBN 3-86084-142-4
Eine komfortable deutsche Adressverwaltung. Bis zu 32000 Adressen, schnell, Filter- und Sortierfunktionen, Listen- und Adressaufkleberausdruck. DM 29,-

165 Master-Virus-Killer V2.2
ISBN 3-86084-165-3
Erkennt und vernichtet mehr als 158 Boot- und Linkviren! MVK wird ständig erweitert und ist leicht bedienbar! Top-Hit! DM 49,-

174 AdvancE
ISBN 3-86084-174-2
Ein Englisch-Vokabeltrainer in Perfektion mit sehr guter Benutzeroberfläche, Erweiterungsmöglichkeiten und leistungsstarken Abfrageroutinen. Umfangreicher Grundwortschatz! DM 39,-

147 Amiga-Chart-Analyse
ISBN 3-86084-147-5
Ein leistungsfähiges Aktien-, Optionsschein- und Indexverwaltungsprogramm. Grafische und tabellarische Chart-Analyse. Wird mit aktuellen Kursdaten auf 2 Disketten zusammen ausgeliefert! DM 69,-

175 AMopoly
Die Amiga-Umsetzung des bekannten Brettspielklassikers für bis zu 4 Spieler. Der Computer kann beliebig viele Gegner übernehmen! Garantiert langer Spielspaß! DM 39,-

180 TSBackup
ISBN 3-86084-180-7
Ein leistungsstarkes und schnelles Backupprogramm für alle Festplatten. Verschiedene Backup-Modi wie Standard, komprimiert und verschlüsselt, Track etc. sind enthalten. TSBackup gewährleistet eine optimale und dauerhafte Datensicherheit. Sehr benutzerfreundlich. DM 49,-

177 Steuer Profi 91
ISBN 3-86084-177-7
Ist die überarbeitete Version des bekannten Programmes. Es ist vollkommen an die neue Gesetzeslage angepaßt und wird mit umfangreichem deutschem Handbuch ausgeliefert.Mit StPr 91 stellt die Berechnung Ihrer Lohn/Einkommensteuer kein Problem mehr dar. Es besteht sogar die Möglichkeit des Ausdruckes in die amtlichen Formulare. Außerdem erwerben Sie mit dem Kauf von StPr 91 günstige Update-Gelegenheiten und Service für die nächsten Jahre gleich mit. StPr 91 ist um zahlreiche Möglichkeiten bezüglich Kapitalvermögen erweitert und deckt 99,9% aller möglichen Fälle ab. Sie können viel Geld und Zeit sparen! Benötigt 1MB! DM 99,-

164 Label-Designer
ISBN 3-86084-164-5
Label-Designer erstellt professionelle Etiketten für 3,5"-Disketten. Text und Grafik können gemischt werden! Leicht bedienbar und flexibel! DM 49,-

184 POCObase - Datenbank
ISBN 3-86084-184-X
POCObase ist der neue Superhit aus unserer Schatztruhe. Die ultimative Datenbank, die sowohl für Einsteiger als auch für Profis geeignet ist. Dank superleichter Bedienung können Sie ab sofort komplexe Büroanwendungen aber auch Adress-, Video-, CD-, Briefmarken- und sonstige Verwaltungen mit POCObase durchführen: POCObase in Stichworten: - Datenfelder mit 6 verschiedenen Feldtypen können individuell eingerichtet werden - bis zu 31 Datenbanken können gleichzeitig bearbeitet werden - fast keine Beschränkung des Datenvolumens - komfortabler Maskeneditor - verwaltet und druckt IFF-Grafiken - leistungsfähige Filter-, Such- und Sortierroutinen - Erstellung von Indizes und Relationen - kinderleichte Bedienung - hohe Geschwindigkeit. Benötigt 1MB. DM 79,-

PLAN 12 FROM OUTER SPACE

AUSGESTATTET MIT EINER UNS BEI WEITEM ÜBERLEGENEN TECHNOLOGIE LANDEN DIE AUSSERIRDISCHEN MIT IHREN HYPER-SPACESHIPS IN EINEM KLEINEN KAFF BEI MÜNCHEN...

MIT IHREM BRUTALEN VERDUMMUNGSSTRAHL DROHEN SIE ALLE COMICZEICHNER DEUTSCHLANDS VÖLLIG ZU VERBLÖDEN ! (OH, MEIN GOTT !)

KANN BRORK ROGERS DEM UNHEIL NOCH EINHALT GEBIETEN, ODER IST DAS NIVEAU RETTUNGSLOS VERLOREN ?? LESEN SIE UNBEDINGT DEN NÄCHSTEN JOKER !! (TATATA!)

DUNGEONBLASTER – THE SECRET OF SCHORSCH

13. Während Du Dich der Tür näherst, wird der Lärm lauter: „Uhar! Liräa! Hähä!" Dazwischen der Joker: „Binde mich sofort los, Du bist ja schlimmer als Dr. Freak!". Und irgendwer brüllt: „Toor!". Kommt eindeutig alles aus dem Raum hinter der Pforte, die leider verschlossen ist, wie Du vorsichtig herausfindest. Na, vielleicht bringt Dich das Brecheisen weiter, das links an der Wand lehnt? Möchtest Du Dich erst ein wenig umschauen (23) oder die Tür gleich mit dem Eisen bearbeiten (5)?

14. Als ob Dich verschlossene Türen jemals gekümmert hätten! Du marschierst einfach hindurch. Falls Du eine Thermoskanne mit Kaffee bei Dir hast, stirbt sie bei dieser Aktion den Heldentod. Der Kaffee läuft aus und zerfrißt die Reisetasche samt Joystick. Mist! Zudem wirst Du von einer Selbstschußanlage mit vergifteten Pfeilen bombardiert. Mega-Mist! Kostet Dich 10 Deiner 30 Lebenspunkte. Giga-Mist!! Weiter bei (55).

15. Während Du noch die Tür anstarrst und Dich verzweifelt fragst, wie Du ihr beikommen könntest, beschließt der große Mechaniker-Gott, daß die Lebensspanne dieses Schlosses abgelaufen ist. Du hörst ein lautes Schnappen, und die Pforte springt einen Spalt breit auf. So ein Glück! Weiter bei (55).

16. Du schaust Dich um und entdeckst eine gutgefüllte Tiefkühltruhe voller Gefrierhähnchen, einen Sicherungskasten, eine Tür, die offenbar in den immer noch lärmerfüllten Wohnraum führt, und halt das übrige Kücheninventar. Die Tür ist nur angelehnt, also weiter bei (25).

17. Du öffnest die Tür und wirst auch schon von Michael angestarrt, der gerade Geld zählt und richtig schlechte Laune zu haben scheint. „Was ist?" schnauzt er. „Hast Du den Kerl schon?" Oh, oh! Leise schließt Du die Tür und bist damit wieder bei (1).

18: Du hast noch eine Chance, Dicker! Würfele ein weiteres Mal – falls Du zwischen 1 und 5 liegst, geht's bei (11) weiter, die 6 führt Dich nach (53).

19: Du springst in den Raum und forderst den Schlitzer mit lautem Gebrüll zum Kampf. Du hast noch 20 Lebenspunkte, Schorschi zum Glück nur 15. Würfele abwechselnd für Dich und ihn. Ziehe die für Dich gespielten Augen jeweils von Deinen Punkten ab, seine Augen hingegen von seinen Points. Ist er zuerst bei Null angelangt, lies weiter bei (47). Bist Du dran, schlage die (30) auf.

20. Nach einigen Metern beschreibt der Gang eine Rechtsbiegung und endet blind. In der linken Wand entdeckst Du einen Knopf und direkt daneben einen winzigen Schlitz. Willst Du den Knopf drücken (31) oder lieber umkehren (55)?

21. Es gibt nichts, was Sir Peter nicht zurechtfummeln könnte! Du gräbst also Deine Fingernägel in die Spalten und kippst die Platte mit Gottes Hilfe zur Seite. Kostet Dich aber 7 von 20 Lebenspunkten! Nach unten geht's mit der (2) weiter.

22. Plötzlich schwindet Dir der Boden unter den Füßen! Du fällst durch ein Loch und kannst Dich gerade noch an einer Leitersprosse festkrallen. Die beiden Frauen müssen aufgrund ihres zarten Wesens 7 von 20 Lebenspunkten abschreiben. Weiter bei (2).

DEMNÄCHST AM AMIGA...

...AB SOFORT AM KIOSK !

UP & DOWN

In früheren Zeiten war's der Frisiersalon oder Tante Elfriedes Lädchen an der Ecke, später folgte das Dampfradio mit seinen Hitparaden. Und heute? Tja, heute erfährt man die aktuellen Trends zuerst aus den Joker-Charts – was habt Ihr denn gedacht?

Indes sind Neuzugänge diesen Monat eher dünn gesät – zumindest bei Euren zwanzig Supertops. Einzig „Another World", dem Polygonwunder von Delphine, wolltet Ihr den Einzug ins Finale gestatten. Ansonsten haben sich lediglich überraschende Sprünge und Stürze ergeben wie z.B. der gnadenlose Aufstieg des „Beholders" von Platz 17 bis zum achten Rang! Ob da die Vorfreude auf den Nachfolger eine Rolle spielte? Wie auch immer, selbst die Jungs von Media Control konnten anscheinend eine ruhige Kugel schieben: ihre Berichterstatter meldeten wenig Aktivitäten von der Verkaufsfront. Ganz anders dagegen unsere aktuelle Leaser-Liste, denn in den mittlerweile schon 42 Soft & Sound-Filialen war scheints die Hölle los. Naja, probieren geht halt über studieren, und so gesehen ist es ja kein Wunder, wenn immer wieder neue Games zu den Verleih-Rennern zählen.

Wir selbst waren zwischenzeitlich auch nicht faul und haben uns im nimmermüden Bemühen um Verbesserungen die Großen 10 vorgeknöpft. Das Ergebnis: Ab sofort sind die Ewigen Jagdgründe hier auf ein Jahr rückwirkend beschränkt! Jeder Top Twenty-Spitzenreiter der letzten zwölf Monate bekommt fünf Punkte, jeder zweite Platz heimst vier Points ein, und so weiter. Sinn der Übung war es, die Liste etwas abwechslungsreicher, aktueller und interessanter zu gestalten – ewig die gleichen Oldies sind auf Dauer ja ein bißchen langweilig, oder?

Im nächsten Heft geben dann die Schöpfer unserer Mai-Chaoten Joker und Brork ihre Lieblingsspiele preis, anders gesagt, dann findet Ihr die Layout-Cracks Olli Wunderlich und Werner Regnet in den Personal Five. Apropos „finden", apropos „Lieblingsspiele": Wer flugs eine Postkarte findet und seine persönlichen Lieblinge darauf notiert, kann diesmal ein ganz besonderes Schmankerl gewinnen! Ihr werdet staunen, was die Glücksfee für Euch parat hält:

3 x Amiga Stereo Speaker System II

Na, ist das was? Dreimal chicer Amiga-Sound aus chicen Stereo-Boxen – das ist doch wirklich was! Wer mehr über die tollen Aktiv-Lautsprecher wissen will, sollte im Mixer der letzten Ausgabe nachlesen; wer sie gewinnen will, sollte nicht vergessen, seinen Absender (lesbar) auf dem Kärtchen zu notieren. Dann zur Einstimmung noch zweimal kurz mit den Ohren wackeln, und ab mit dem Schrieb an:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

DIE TOLLSTEN ROLLENSPIELE

1.	ULTIMA VI	93%
2.	ULTIMA V	92%
3.	DAS SCHWARZE AUGE	90%
4.	FATE-GATES OF DAWN	89%
5.	ELVIRA	89%
6.	DUNGEON MASTER	88%
7.	EYE OF THE BEHOLDER	87%
8.	ELVIRA II	86%
9.	SHADOWLANDS	86%
10.	BARD'S TALE III	85%

Die großen 10

1.	LEMMINGS	47
2.	SECRET OF MONKEY ISLAND	40
3.	PIRATES!	17
4.	POWER MONGER	11
5.	BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	7
6.	KICK OFF II	5
7.	POPULOUS II	5
8.	ELVIRA	4
9.	LOTUS TURBO CHALLENGE	4
10.	TURRICAN 2	3

TOP LEASER

1.	ELVIRA II	(-)
2.	FORMULA I GRAND PRIX	(1)
3.	POPULOUS II	(3)
4.	AMBER STAR	(-)
5.	SILENT SERVICE II	(9)
6.	ULTIMA VI	(-)
7.	MOONSTONE	(-)
8.	HEART OF CHINA	(-)
9.	LARRY V	(-)
10.	KNIGHTS OF THE SKY	(7)

TOP TWENTY

1.	(2)	SECRET OF MONKEY ISLAND
2.	(1)	LEMMINGS
3.	(4)	POPULOUS II
4.	(5)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.
5.	(3)	LOTUS TURBO CHALLENGE II
6.	(6)	BATTLE ISLE
7.	(12)	TURRICAN 2
8.	(17)	EYE OF THE BEHOLDER
9.	(16)	KICK OFF II
10.	(18)	GREAT COURTS II
11.	(20)	APIDYA
12.	(9)	PIRATES!
13.	(15)	RAILROAD TYCOON
14.	(-)	ANOTHER WORLD
15.	(8)	SILENT SERVICE II
16.	(7)	SIM CITY
17.	(10)	SPEEDBALL 2
18.	(11)	POWERMONGER
19.	(13)	TOKI
20.	(14)	CRUISE FOR A CORPSE

TOP MEDIA CONTROL

1.	FORMULA 1 GRAND PRIX	(11)
2.	BUNDESLIGA MANAGER PROF.	(2)
3.	AIRBUS A 320	(3)
4.	POPULOUS	(1)
5.	BATTLE ISLE	(5)
6.	LOTUS TURBO CHALLENGE II	(9)
7.	SILENT SERVICE II	(14)
8.	MORE LEMMINGS (DATA)	(16)
9.	APIDYA	(–)
10.	BIRDS OF PREY	(6)
11.	WWF WRESTLING	(13)
12.	MORE LEMMINGS	(4)
13.	STEIGENBERGER HOTELMANAGER	(10)
14.	LEMMINGS	(8)
15.	ULTIMA VI	(–)
16.	F 15 STRIKE EAGLE II	(18)
17.	RAILROAD TYCOON	(7)
18.	MEGA LO MANIA	(12)
19.	AIR SEA SUPREMACY	(19)
20.	ABANDONED PLACES	(–)

PERSONAL FIVE:

Brork

1. KRÖTENKLATSCHEN
2. BARBARIAN
3. BARBARIAN 2
4. ORK
5. GRAND MONSTER SLAM

Joker

1. BATMAN
2. HARLEQUIN
3. FIENDISH FREDDY
4. CLOWN O´MANIA
5. LLAMATRON

ARNIE

Viele Söldner für wenig Sold

Wer den österreichischen Muskelmann nicht aus dem Kino kennt, der kennt ihn vom Computermonitor – Herr Schwarzenegger zählt wohl zu den meistversofteten Zeitgenossen überhaupt. Und endlich, endlich trägt ein Spiel auch seinen Namen!

Bist du's, Arnie?

Standesgemäß haben wir es hier mit einer horizontal scrollenden Metzelorgie zu tun – Ihr solltet Euch also mit dem Lesen ein bißchen sputen, sonst hat die BPS das Teil indiziert, noch ehe Ihr fertig seid! Ehrlich, das könnte leicht passieren: Schon im Titelbild wird man von einer Gestalt angestarrt, wie man sie eigentlich nur in der Fremdenlegion vermuten würde…

Anschließend darf man sich zwischen Butcher Baz, Killer Ken, Atomic Arnie und weiteren sechs „Troopern“ entscheiden, mit denen nun feindliche Soldaten niedergemacht werden sollen. Und man höre und staune, all diese harten Männer verfügen über unterschiedliche Waffenvorlieben und Ausdauerwerte! Tja, hier geht's wirklich hochkomplex zu, man läuft, hüpft und ballert von links nach rechts über den Screen, es gibt mehrere (Plattform-) Ebenen und das übliche Sammelgut wie Ammo, Gewehrkisten oder Energie. Die drei Bildschirmleben sind gar nicht so leicht zu verteidigen, auch wenn unfaire Stellen Mangelware und die Gegner nicht unbedingt Intelligenzbestien sind - ein, zwei gut plazierte Granaten genügen dem Feind, und Arnie & Co. können samt ihrer Wumme einpacken.

Also nicht nur eine höchst komplexe, sondern auch eine sehr anspruchsvolle Metzelei, bei der Fehler unerbittlich mit der Wiederholung des Levels bestraft werden. Bei soviel hochgeistigem Tiefgang verwundert es nicht, daß auch die Joysticksteuerung leicht zu beherrschen ist, und der Waffenwechsel (z.B. zum Flammenwerfer!!) per Space-Taste keinerlei Probleme bereitet. Optisch werden von der Qualität her recht durchwachsene Digi-Zwischenbilder und eine ordentliche Spielgrafik geboten. Gut, der Bildschirmausschnitt hätte ruhig etwas größer sein dürfen, dafür ist das Scrolling nahezu ruckelfrei. Soundmäßig ist zwar von Musik über Effekte bis hin zur Sprachausgabe alles vorhanden, aber so richtig toll klingt leider nichts davon.

Kurz und blutig, Arnie ist ein sehr brauchbares Metzelgame, dem nur noch der letzte Feinschliff (beispielsweise durch ein nervenkitzelndes Zeitlimit) zur ganz großen Söldner-Orgie fehlt. Andererseits bekommt man für so wenig Geld nur selten so viel Mord & Totschlag geboten! P.S.: Das mit der anspruchsvollen Komplexität habt Ihr doch wohl hoffentlich nicht für bare Münze genommen?! (mm)

Arnie

Grafik:	64%
Sound:	52%
Handhabung:	66%
Spielidee:	29%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	64%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 24,- DM
Hersteller: Zeppelin
Genre: Action

Spezialität: Highscores werden nicht gesaved, aber die Ladezeiten sind angenehm kurz.

Söldner-Action wie gehabt…

Anfang des Jahres veröffentlichte Kingsoft mit „Sky Cabbie" ein Remake des 64er-Klassikers „Space Taxi" – und das ging ziemlich daneben. Jetzt startet Blue Bytes Budget-Label Play Byte einen ähnlichen Versuch – und siehe da, das Teil ist gar nicht übel!

Bereits das witzige Intro läßt Hoffnung auf ein nettes Spielchen aufkeimen, also bestimmen wir froher Dinge einen von drei Schwierigkeitsgraden, sagen Bescheid, ob wir Solo-Driver sind oder lieber im simultanen Duo-Modus zocken wollen, und schon sitzen wir im Taxi. Im Gegensatz zur Vorlage ist das aber kein Futuro-Gefährt, sondern ein uriges Tretmobil aus Saurier-Knochen und Baumstämmen – richtig, hier sind Steinzeit-Chauffeure gesucht!

Der grundsätzliche Spielablauf ist allerdings auch im Neandertal nicht anders, als man ihn vom „Brotkasten" in Erinnerung hat: Die prähistorischen Fahrgäste winken, tun (in einer Sprechblase) kund, auf welcher Plattform sie abgeliefert werden wollen, und wir bringen sie hin. Nun stellt UGH! jedoch Ansprüche an den Bildschirm-Taxler, die den Verkehr in einer Großstadt geradezu lächerlich aussehen lassen! Erstmal darf man beim Landen seines Mini-Flugis aufpassen, daß die Passagiere nicht zerquetscht werden, dann kostet jede Kollision mit einer Wand oder einem der herumfliegenden Steine wertvolle Energie, und schließlich kommt in praktisch jedem der insgesamt 90 Level (je 70 Abschnitte im Ein- bzw. Zweispielermodus, im Duett sind jedoch 20 anders) ein neues Problemchen hinzu: Mal muß man gegen die Atemzüge eines asthmatischen Dinos anfliegen, mal den Stößen eines Ur-Stiers ausweichen oder sich wegen eines beständig steigenden Wasserspiegels tierisch mit dem Einsammeln der Fahrgäste beeilen ...

Es wurden also allerlei frische Ideen eingebaut, man hat aus dem betagten Spielprinzip herausgekitzelt, was eben ging. Das gilt auch für die Präsentation: von der niedlich animierten Grafik über den passenden Sound bis zur exakten (Schwerkraft-) Steuerung ist hier eigentlich nichts so richtig daneben. Daß die Sprites etwas arg winzig ausgefallen sind und sich die einzelnen Level optisch nur wenig voneinander unterscheiden, werden alte „Space Taxi"-Fans dieser ansonsten doch sehr gelungenen Neuauflage bestimmt gerne nachsehen. (C.Borgmeier)

UGH!

Grafik:	64%
Sound:	62%
Handhabung:	74%
Spielidee:	53%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	76%
Red. Urteil:	66%

Variabel
Preis: ca. 59,- DM
Hersteller: Play Byte
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: 1MB erforderlich, HD-Installation möglich, Paßwortsystem vorhanden.

APACHE FLIGHT

Schuß und Schluß

Sieht aus wie „SWIV“ – spielt sich wie Müll …

Mmmhh, ein „SWIV“-Clone zum Billigtarif – warum nicht? Noch dazu einer, der seinem beeindruckenden Vorbild grafisch wirklich ähnlich sieht! Warum sollte man sich über so einen hübschen Vertikalscroller nicht freuen? Weil er nichts taugt, darum!

Böse Terroristen haben ein paar Atombomben geklaut. Grund genug für die Jungs von Atlantis, einen Apache-Helikopter zu programmieren, mit dem der Spieler nun die vier Nester der Übelwichte ausheben kann. Aber noch lange kein Grund für den Spieler, auch tatsächlich in den Heli zu klettern, denn die Kollisionsabfrage ist schlicht eine Katastrophe! Was hat man von einer Unmenge schöner, großer, fliegender Feindobjekte, wenn man sie zwar ganz offensichtlich treffen kann, die Biester aber meist völlig unbeeindruckt weiterdüsen? Ja, so macht Ballern Spaß – fragt sich nur, wem …

Noch dazu sind die Schüsse der Terror-Flieger am Screen kaum zu erkennen, wer hier seine vier Leben verliert, kann meist gar nix dafür. Dabei würde die Steuerung durchaus flott genug reagieren, zahl- und abwechslungsreiche (Zwischen-) Gegner könnten für Abwechslung sorgen, und bei den Extrawaffendepots ist sogar ein wenig Taktik gefragt: Soll man nun lieber tanken, sich eine Zusatzwumme schnappen oder den Vorrat an Bodenraketen aufstocken?

Die pastellfarbene Wüsten-Grafik macht einen guten Eindruck, ebenso die Sprites und das Scrolling – nur das Gameplay halt leider nicht. Wie praktisch, daß wir somit über die zweistimmige Titelmusik und die anderthalb FX kein Wort mehr verlieren müssen, denn Apache Flight ist einfach nicht der Rede wert. Fazit: Echte Spar-Soft, also spart sie Euch! (rl)

Apache Flight

Grafik:	64%
Sound:	32%
Handhabung:	38%
Spielidee:	41%
Dauerspaß:	24%
Preis/Leistung:	36%
Red. Urteil:	28%

Für Experten
Preis: ca. 24,– DM
Hersteller: Atlantis
Genre: Action

Spezialität: Läuft bzw. nervt auch am A500 Plus, die Highscores werden nicht gespeichert.

4 GET IT

Nomen est Omen

Schon vergessen …

Mit Silverfox ist mal wieder ein neuer Name am Softwarehimmel aufgetaucht – also auch ein neuer Silberstreif? Nö, leider ist der Erstling der Silberfüchse keinen Silberling wert: Das Spielprinzip ist *stein*alt, die Präsentation zum *Stein*erweichen …

Das waren noch Zeiten, als „Puzznic“ sich anschickte, mit einer neuen Steinerei-Variante den Markt der digitalen Möglichkeiten zu erobern. Mittlerweile wurde die Idee aber schon so oft kopiert, daß auch dem letzten Klötzchenkiller bereits beim Gedanken schlecht wird, noch mehr Symbole unter Zeitdruck zusammenzuschieben, auf daß sie verschwinden mögen. Also holt schon mal die Kotztüte, denn hier wartet einer der schwächsten Clones bisher!

Fangen wir gleich mit dem Leveldesign an: Anfänglich ist alles viel zu einfach, später kommen zwar Extras wie z.B. Teleporter oder „Geheimtüren“ dazu, sind aber viel zu wirr eingesetzt, als daß sie die Motivation noch retten könnten. Oder findet Ihr es etwa toll, ein Bild zu lösen, ohne zu wissen warum? Und dann erst die Optik: Die sinnlose Gimmick-Leiste geht ja gerade noch, aber der Rest könnte frisch aus dem PD-Pool stammen – obwohl (oder weil?) die Programmierer eine erstaunliche Vielzahl erstaunlich häßlicher Hintergrundmuster eingebaut haben. Dazu gesellt sich eine fummelige und zähe Steuerung, Maus und Stick agieren gleichermaßen unwillig. Halbwegs kooperativ verhält sich nur die Tastatur, doch auch an die muß man sich erst gewöhnen. Bleibt der Sound, und der scheint mit seinen mittelprächtigen Tracks noch das Beste am Spiel zu sein – traurig aber wahr.

Tja, selten war ein Titel so treffend: 4 Get It ist rundum zum Vergessen! (jn)

4 Get It

Grafik:	9%
Sound:	48%
Handhabung:	22%
Spielidee:	14%
Dauerspaß:	17%
Red. Urteil:	15%

Für Fortgeschrittene
Preis: noch offen
Hersteller: Silverfox/TTR Development
Genre: Strategie

Spezialität: Voller PAL-Screen, 100 Level mit Paßwortsystem, Highscores werden gespeichert.

Osiris

Zocken wie Nofretete

Was würde Tut jetzt tun?

Zurück in die Steinzeit: Die österreichische Programmiertruppe Max Design hat wieder zugeschlagen und nach „Think Cross“ nun eine weitere Steinerei abgeliefert. Und wieder kann sich das Teil durchaus sehen lassen…

…was ja in diesem überstrapazierten Genre schon längst keine Selbstverständlichkeit mehr ist! Die Austro-Maxisten haben sich jedoch was einfallen lassen, das merkt man gleich am „Brett“: es ist dreieckig, setzt sich seinerseits aus Dreiecken zusammen und ermöglicht Grübel-Gefechte für (man ahnt es bereits) drei menschliche bzw. digitale Geistesgrößen. Die rangeln nun darum, ihre farbigen Klötzchen in die Brettmitte zu dirigieren, wo sie sich drei Runden lang ungeschlagen behaupten müssen, um dann ins „Licht der Osiris“ einzugehen – was ihrem Dirigenten einen Punkt einbringt.

Wer einen Level gegen die Digi-Gegner gewinnt, bekommt das Paßwort für den nächsten; insgesamt gibt es 99, alle sind anders aufgebaut. Aufgrund wechselnder Startpositionen, ausgeklügelter Blockadefelder und anderer Gemeinheiten erfordert jede Stage neue Strategien, zumal die Steinchen zwar bis zu vier Felder pro Zug ziehen können, aber stets über eine begrenzte, oft knappe und nur schwer zu steigernde Gesamtzugzahl verfügen. Ist die verbraucht, verwandeln sie sich in außerplanmäßige Barrieren. Nix verstehen? Keine Sorge, nach ein paar Probepartien hat jeder die Regeln intus.

Und daß sich Antesten hier lohnt, dafür sorgen schon die nett animierten Hintergrundgrafiken, fünf verschiedene Musikstücke und nicht zuletzt eine saubere Maussteuerung. Osiris mag kein Geniestreich sein, solides Tüftelhandwerk bietet die Ägypten-Logelei allemal. (jn)

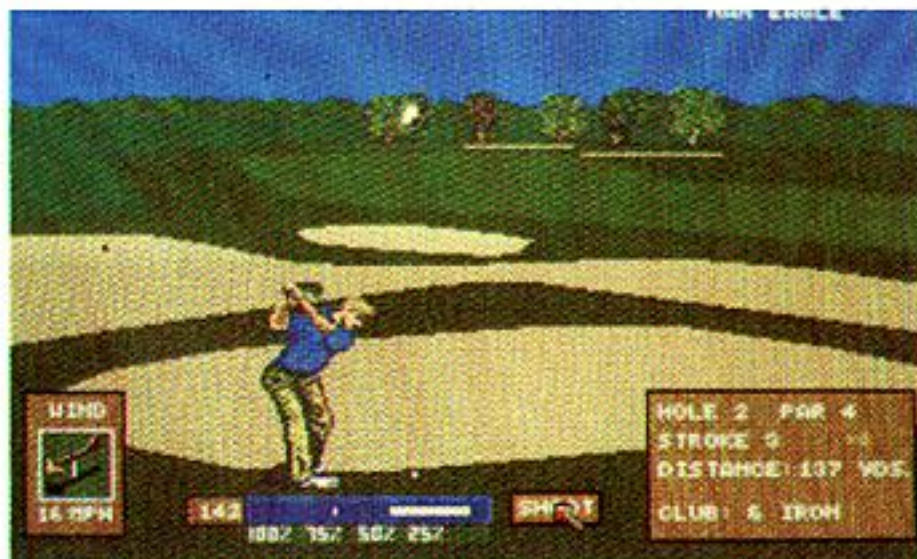
Osiris

Grafik:	52%
Sound:	64%
Handhabung:	78%
Spielidee:	70%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	72%
Red. Urteil:	69%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 70,- DM
Hersteller: Max Design
Genre: Strategie

Spezialität: Deutsche Anleitung, Brett-Outfit variabel, optionale Stick- bzw. Keyboard-Steuerung.

PGA Tour Golf – Tournament Course Disk

Grüner wird's nicht...

Der, äh das neue Golf…

Ein Jahr ist es jetzt her, da brachte Electronic Arts das legendäre PGA Tour Golf für den Amiga heraus – und damit die Legende eine Legende bleibt, kommen jetzt drei neue Kurse hinzu!

Grüne Wiesen und unberührte Natur empfangen den Golfer im Tournament Players Club von Southwind, bis auf 18 kleine Löcher im 7000 Yards großen Rasen ist die Ökologie hier noch in Ordnung. Anfänger haben an diesem Platz etwas zu knabbern, denn viele Bahnen besitzen eine leichte Neigung, was besonders das Einlochen erschwert. Auf dem Weg vom Abschlagpunkt zum Loch muß man sich zudem durch zahlreiche Bunker und Gewässer kämpfen. Keineswegs einfacher, eher noch anspruchsvoller geht's auf dem Golfplatz in Eagle Trace zu. Zwar fehlen hier die lästigen Baumreihen, in denen sich gerne mal ein Ball verfängt, umso häufiger findet man dafür Erhebungen und Wassergräben, genau wie unkrautbewachsene Löcher, die beim Putten einen kräftigen Schluck Zielwasser verlangen. Scottsdale in Arizona ist schließlich auch für Amateure recht gut geeignet; nur sollte man versuchen, den Ball nicht allzuweit in die Pampa zu donnern – dort wartet nämlich wüstenähnliches Gelände mit spärlicher Bepflanzung. Und wer einmal aus dem Unterholz zurück auf die Spielbahn schlagen mußte, weiß um die Schwierigkeit Bescheid…

Keinerlei Schwierigkeiten macht hingegen der Umgang mit der Tournament Course Disk, sie läßt sich problemlos auf Festplatte bannen, beim Diskbetrieb wird die neue Scheibe einfach anstatt der Platz-Diskette des Hauptprogramms ins Laufwerk geschoben. Daß sich an der hervorragenden Spielbarkeit von PGA Tour Golf nichts ändert, ist daher ebenso selbstverständlich wie die hübsche Geländegrafik von gewohnter Güte. Eine Bewertung können wir uns also getrost ersparen, wahre PGA-Golfer werden den Eintrittspreis von 49,- DM für die drei neuen Plätze mit einem Lächeln berappen! (pb)

HOL DIR DEN BRAND-NEUEN JOKER SAMMELORDNER !!!!
ORDNUNG MUSS SEIN!
Joker-Leser haben Stil, deshalb gibt es jetzt den Sammelordner im neuen Look! Das Teil sieht nicht nur klasse aus, es ist auch sehr stabil, hat ein praktisches Griffloch, faßt problemlos alle 10 Ausgaben eines Jahres und wurde selbstverständlich exklusiv im Joker-Design entworfen. Kostenpunkt: 15,— DM
Einfach den Coupon ausfüllen und an nachstehende Adresse schicken, schon kommt der stilvolle Ordnungshalter postwendend zu Euch! Und falls Ihr das Heft nicht zerschneiden wollt: eine simple Postkarte mit den entsprechenden Daten tut´s auch...
JOKER VERLAG
„ JOKER SHOP "
UNTERE PARKSTR. 67
D-8013 HAAR
Ich bestelle:
per Nachnahme
per Vorkasse*
(Geld/Scheck liegt bei)
Stück
Sammelordner
*bei Vorkasse bitte 4,- DM für Porto dazurechnen!
Meine Adresse:
Name:
Straße:
PLZ/Ort:

Ganz so perfekt, wie es der Name vermuten ließe, war dieses QQP-Strategical in der amerikanischen Originalversion leider nicht. Aber nun hat UBI Soft den Digi-Feldzug ins Deutsche übersetzt, hier ein bißchen gefeilt, dort eine Grafik überarbeitet, und das Ergebnis…

THE PERFECT GENERAL

NOBODY IS PERFECT ?

… ist zwar immer noch nicht das perfekte Strategie-Game, aber im Vergleich zu den SSI-Fließbandproduktionen geradezu eine Wucht. Der UBI-General ist für ein bis zwei Bildschirm-Feldherren geeignet und hat 14 abwechslungsreiche Szenarios zu bieten, die von Wald-, Insel- und Gebirgslandschaften bis zur Wüste von El Alamein geographische Herausforderung jeder Art und Güte enthalten. Dabei geht es weniger um die Vernichtung des Gegners als um das Ergattern möglichst vieler Punkte, noch ungewöhnlicher ist die Siegbedingung: Ein Szenario gilt erst dann als gewonnen, wenn man sich sowohl als Angreifer als auch (anschließend) als Verteidiger erfolgreich geschlagen hat!

Die Übersichtskarte

Zu Beginn wird festgelegt, wer sich zuerst als Aggressor betätigen darf, danach gehen beide Seiten mit ihrem Punkte-Konto auf Shopping-Tour und kaufen sich die benötigten Einheiten zusammen: Höhere Erhebungen schreien nach schweren Geschützen mit großer Reichweite, durch matschiges Gelände kommen leichte Panzer besser als schwere, bei einem gut ausgebauten Straßennetz sind flotte Jeeps erste Wahl, und Minen haben im Krieg auch noch nie geschadet. Im Anschluß darf sich der Angreifer auf einer Übersichtskarte zwei Startpunkte aussuchen, um seine Truppen in „Stratego"-Manier abzusetzen. Sobald auch der Gegner seinen Krempel in Position gebracht hat, beginnt das große Verschieben. Per Maus, Joystick oder Tastatur jagt man Infanterie und Artillerie durch's Gelände, solange die Bewegungspunkte reichen; es folgt die heiße Phase – nacheinander zeigt der Computer alle schußfähigen Einheiten am (scrollenden) mehrere Screens großen Schlachtfeld an und informiert über die zu erwartende Trefferquote, sie ist abhängig von der Sicht- und Reichweite. Tja, und dann

Der große Verschiebebahnhof

blitzt das Mündungsfeuer auf, stählerne Festungen verwandeln sich in qualmende Schrotthaufen, und falls man dabei eine Stadt erobert bzw. verteidigt hat, hagelt es die begehrten Siegpunkte. Als besonders lukrativ erweist sich übrigens das Vertreiben des Gegners aus einem neutralen Land, das dieser unverschämterweise angegriffen hat. Wer es sich leisten kann, darf auch zwischenrein mal Nachschub kaufen und strategisch günstig plazieren.

Von der Präsentation her ist der General leider bei weitem nicht so perfekt wie etwa „Battle Isle" – das gilt für die relativ ärmlich wirkende Grafik, vor allem aber für den Sound (Puff! Puff!). Doch was Konzeption, Spielbarkeit und Handhabung angeht, kann das Game fast mit Blue Bytes Strategie-Knaller mithalten, in Perfect General stecken erstaunlich viele Details, übersichtliche Menüs, kommentierende Texttafeln und erläuternde Hinweise. Strategen, denen es mehr auf die inneren Werte als den äußeren Glitter ankommt, dürfen also getrost in den nächsten Software-Shop einfallen… (C. Borgmeier)

The Perfect General

Grafik:	38%
Sound:	23%
Handhabung:	70%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	74%
Red. Urteil:	66%

Variabel
Preis: noch offen
Hersteller: QQP/UBI Soft
Genre: Strategie

Spezialität: Muß via Workbench gestartet werden, HD-Installation möglich, Modem-Option.

Alien Breed			DM 64,95
Amberstar	kompl. deutsch 1MB		DM 79,95
Abandoned Places	kompl. deutsch 1MB		DM 79,95
Battle Isle	kompl. deutsch 1MB		DM 74,95
Black Crypt			a. Anf.
Bundesliga Manager Pro	kompl. deutsch 1MB		DM 74,95
Conquestador	kompl. deutsch 1MB		DM 74,95
Crime City	kompl. deutsch		DM 69,95
Das Schwarze Auge			a. Anf.
Dynablaster		*	DM 74,95
Eye of the Beholder II	kompl. deutsch 1MB	*	DM 94,95
Fire and Ice			a. Anf.
Fire Team 2200			a. Anf.
Formula 1 Grand Prix	kompl. deutsch 1MB		DM 74,95
Gateway to the Savage Frontier	1MB		DM 74,95
Hot Rubber		*	DM 69,95
Keys of Maramon			a. Anf.
Knightmare	1MB		DM 74,95
Might and Magic III	1MB	*	DM 69,95
Monkey Island II	kompl. deutsch 1MB	*	DM 94,95
Pinball Dreams			DM 64,95
Pools of Darkness	1MB	*	DM 69,95
Populous II	1MB		DM 74,95
Red Baron	kompl. deutsch 1MB		DM 74,95
Roger Rabbit			a. Anf.
Sim Earth	1MB	*	DM 74,95
Special Forces	1MB		a. Anf.
Space Wars			a. Anf.
Traders			DM 69,95
Ultima VI	1MB		DM 74,95
Vroom			DM 69,95
W.W.F. Wrestling			DM 64,95

- 48 Stunden Service !!! (nur für lieferbare Artikel)
  Wir liefern ab der 3. Bestellung auf Rechnung !!!

  * = bei Drucklegung nicht lieferbar
  a. Anf. = auf Anfrage
- Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten
- Preisliste gegen 1 DM in Briefmarken
- Versandkosten 8 DM + Nachnahme, Vorkasse 5 DM
- Kein Ladenverkauf! Abholung nur nach Vereinbarung
- 24h Bestellannahme, pers. MO-FR 16-20 Uhr

Seven Eleven Soft
Andreas Schneider
Postfach 5446
7500 Karlsruhe 1
Tel.: 0721/21867

PLAYSOFT
TEICHWEG 6 * 3550 MARBURG 7
TEL.(06421) / 481972 FAX 47526
Inh. Robert Emshäuser

Einmal der Böse sein

mit Fantasy, Science Fiction, Strategie & Simulations Programme, Brett- & Rollenspiele, Zinnminiaturen & Zubehör

Versandkatalog gegen 2.50 DM in Briefmarken

ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

Agony	57.60	Titus the Fox	57.60
Amberstar	78.20	Ultima VI	68.50
Another World	57.60	Utopia	71.50
Apidya	64.30	Vroom	61.90
Award Winners	57.60	Wayne Gretzky II	57.60
Barbarian II	57.60	Wolfchild	57.60
Birds of Prey	75.70		
Black Crypt	57.60		
Conquestador	68.90		
Elvira II	71.50		
Face Off Icehockey	50.40		
Formula I Grand Prix	75.70		
Gateway t. t. Savage Frontier	71.50		
Keys of Maramon	57.60		
Mad TV	71.50	600 Fonts auf 6 Disketten	49.00
Master Golf	75.70	AMOS	99.00
Might and Magic III (kpl. dt.)	a.A.*	AMOS 3D	69.00
Monkey Island II (kpl. dt.)	85.90	AMOS Compiler	59.00
Pinball Dreams	57.60	Cross Dos	55.00
Populous II	68.50	directory OPUS	78.00
Realms	68.50	Diskmaster II	99.00
Shadowlands	68.50	Kick Pascal V. 2.1 (deutsch)	210.00
Sim Ant	85.90	Superbase IV (engl.)	359.00
Sim Earth (ab Juni)	68.90*	Transdat Professional	69.00
Soul Crystal	61.90	TURBOprint II	69.00
Space Quest IV (dt. Anl.)	71.50	TURBOprint Professional	139.00
Special Forces	79.40	X-Copy Prof. 5.2	71.00

VECTOR® STÜTZPUNKT-HÄNDLER

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

Die Toptitel auch erhältlich im Ladenlokal unseres Partners – SOLARIS – Annostr. 45 5000 Köln 1

Wir überzeugen durch Service!

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen Software – Cartridges, sowie Software für andere Computer-Systeme

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
5000 Köln 30

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : *ESSER#SOFT

Versandkosten: bei Vorkasse per V-Scheck 6,- DM / bei Nachnahme 8,- DM
Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck 15,- DM

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Donau-Soft / Maik Hauer

Postfach 1401 8858 Neuburg/Do.

Tel.: 08431/49798 (bis 22 Uhr) o. 0161/2637380 Fax:08431/49800 BTX: Donau-Soft#

Ihr Amiga-PD-Partner

alle gängigen Serien sind lieferbar

Einzeldisk	4,50 DM
ab 10 Disk	4,00 DM
ab 50 Disk	3,50 DM
ab 100 Disk	3,30 DM
ab 200 Disk	3,00 DM
bei Serienabnahme	ab 1,44 DM

alle Preise incl. 3,5" 2DD-Disks - Mit Qualitätsgarantie -

Wir kopieren natürlich nur mit Verify.
Alle Disks sind: -100% Virus- und Fehlerfrei -etikettiert

3 Katalogdisketten mit ausführlichen dt. Kurzbeschreibungen aller Programme, gratis zu unseren Katalogdisketten: der neueste VirusX und Turbo-Backup
10,-DM

Leerdisketten 3,5" 2DD

(100% Fehlerfrei)

	von Sentinel	Marke SONY
bis 99 Stück	1,20 DM	1,55 DM
ab 100 Stück	0,99 DM	1,40 DM
ab 500 Stück	0,85 DM	1,25 DM

günstige Markendisketten auf Anfrage

PD-Glanzlichter I+II

Ausgesuchte PD-Programme aus allen Bereichen auf je 10 Disketten. Alle Programme mit dt. Anleitungen je nur **35,- DM**

A500 plus	827,-
A600	837,-
A600 HD 20MB	1147,-
A2000c + 1084S + Oktagon2008 + 105 MB HD + 3 MB (komplett installiert)	3097,-
A3000/25/52	3798,-
A3000/25/105	4098,-
Monitor MV795 für A3000	1449,-

Filecards für A2000

Oktagon 2008/0 + 52 MB Quantum	887,-
Oktagon 2008/0 + 105 MB Quantum	1137,-
Oktagon 2008/0 + 240 MB Quantum	1787,-
Oktagon 2008/0 + 44 MB Syquest SQ555	1147,-
je 2MB-Speicheraufrüstung	189,-

auch andere Größen lieferbar. Upgrademöglichkeit

Festplatten für A500

Oktagon 508/0 + 52 MB Quantum	967,-
Oktagon 508/0 + 105 MB Quantum	1217,-
Oktagon 508/0 + 240 MB Quantum	1867,-
SupraDrive 500XP + 52 MB Quantum	977,-
SupraDrive 500XP + 105 MB Quantum	1227,-

24 Std. Schnellversand

Laufwerke mit vielen Extras:

3,5" intern	139,-
3,5" extern	169,-
5,25" extern	199,-

Speichererweiterungen:

512 KB-Erw. (A500)	82,-
1,8 MB-Erw. (A500)	287,-
1 MB (A500 plus)	148,-
2/8 MB-Erw. (A2000)	357,-
8 MB-Erw. (A2000)	897,-

Software:

Imagine	438,-
GFA-Basic V 3.5	208,-
GFA-Basic-Compiler V 3.5	129,-
Deluxe Paint III	227,-
Deluxe Paint IV (deutsch)	377,-
Deluxe Print II	197,-
DevPac Assembler V 2.0	147,-
Power Packer prof. 3.0 b	30,-
THI-Tools	97,-
Turboprint II	85,-
Turboprint prof.	179,-
Beckertext II	279,-
Rechtschreibprofi	97,-
Beckertools	67,-
PC-Handler	69,-
TransDat	69,-
Viruscope	57,-
Video-Backup-System	149,-
Vortex ATonce (AT-Emulator)	348,-
Vortex ATonce Plus (16 MHz)	589,-
ColorMaster 12/24	798,- /1298,-
Fujitsu DL 1100c	817,-

Versandkosten: +DM 6,- bei Vorkasse; +DM 10,- bei Nachnahme; Ausland: +DM 12,-

- Händleranfragen willkommen -

Dieser Tage muß es bei den AD&D-Spezialisten von SSI hoch hergegangen sein, denn Andererseits kennt man alle schon vom PC, und bis auf „Eye of the Beholder 2“

POOLS OF DARKNESS

Entsprechend wenig Innovation darf man sich am Amiga von den „Dunkelpfützen“ erwarten, jedoch bot dieser vierte Teil der Forgotten Realms-Reihe auf der MS-Dose ja immerhin deutlich mehr Spieltiefe als die meisten seiner Geschwister. Und wie wir ja schon bei einem kleinen Vorauseinblick im Sonderheft „Rollenspiele“ feststellen durften, stimmt die Story auch die Freunde der „Freundin“ freundlich:
Seit unsere Recken in „Pool of Radiance“ erstmalig gegen den Superduper-Dämon Thyrantraxus antraten, sind in den Vergessenen Reichen satte zehn Jahre vergangen. Inzwischen konnten sich die Helden über Arbeitsmangel kaum beschweren, und selbst nach zehnjähriger Berufslaufbahn ist die Rente noch nicht in Sicht - das gilt übrigens auch für den dämonischen Tyrannosaurus Rex! Endlich mal wieder in Phlan, dem Ausgangspunkt ihrer Wanderjahre, werden die tapferen Abenteurer postwendend in den allesentscheidenden Endkampf mit ihrem Lieblingsgegner verstrickt...
Wie man das von dieser Serie kennt, verteilt sich das Abenteuer über eine Unmenge von stimmig gestylten Einzelmissionen, wie man es eher nicht kennt, werden sie hier im späteren Verlauf ganz schön schwierig. Da ist es mehr als nur eine Überlegung wert, ob man nun auf die vorgefertigte Party zurückgreift, seine Jungs vom Vorgänger reaktiviert oder eine ganz neue Mannschaft zusammenbosselt - möglich ist alles. Gekämpft wird im gewohnten 3DÜberblick, der jede Menge taktischer Möglichkeiten bietet; man kann windigere Gegner aber auch vom Rechner verprügeln lassen und nur bei wirklich schwierigen Auseinandersetzungen persönlich eingreifen. Überhaupt hat die gemütliche Maus/Menü-Steuerung den alten AD&D-Veteranen keine Überraschungen zu bieten, aber wer hätte auch anderes erwartet?
Überrascht waren wir hingegen, daß die vergleichsweise schönen Labyrinthe der PC-Urfassung am Amiga letztlich nun doch nicht so schön aussehen, unsereins muß sich mit dem üblichen Mager-3D bescheiden. Naja, dafür gibt es zahlreiche hübsche Zwischenbilder der verschiedensten Formate. Auch die Titelmelodie tönt recht gelungen, die Sound-FX hingegen sind schauderhaft wie eh und je. Wem jedoch eine feine Geschichte wichtiger ist als technischer Schnickschnack, der sollte getrost mal in die Pools of Darkness hinabtauchen - ein nostalgischer Kick wird garantiert!

Pools of Darkness

Grafik:	59%
Sound:	46%
Handhabung:	62%
Spielidee:	56%
Dauerspaß:	70%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	66%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: SSI
Genre: Abenteuer

Spezialität: 1MB erforderlich, drei Disketten und Paßwortabfrage, eine deutsche Version folgt in Kürze.

gleich vier Ihrer Computer-Umsetzungen haben es in die Mai-Ausgabe geschafft! handelt es sich auch nur um die üblichen Baukasten-Rollis...

BUCK ROGERS II

Rein von der technischen Präsentation her, hat auch das 25. Jahrhundert keine Fortschritte gemacht – mag es im zweiten Teil der Buck-Rogers-Saga von Raumschiffen, Laserstrahlern und Venus-Ungeheuern noch so wimmeln, auf den ersten Blick ist der Sohn vom Vater kaum zu unterscheiden. Im direkten Vergleich mit Pools of Darkness ist das triste Primitiv-3D vielleicht sogar noch eine Spur trister, allerdings bekommt man auch hier sehr hübsche Zwischenbilder zu sehen. Ähnliches gilt für den Sound: Der Titeltrack geht schon in Ordnung, die FX mit ihren gräßlichen „Uhs" und „Ahs" scheinen uns jedoch kaum zukunftsweisend zu sein. Tja, und in Sachen Steuerung gleicht Freund Buck seinen AD&D-Kollegen sowieso auf's Haar – das SSI-Fließband macht's möglich.

Aber ein paar Unterschiede gibt's doch! Anstelle von Paladinen und Elfen haben wir es mit Marsianern oder Venusiern zu tun, und Magie ist hier natürlich mega-out. Deshalb springen buck-zuck ganze Hände voll fein differenzierter Fähigkeiten (vom Raumkampf über Medizin bis zum Gleitersteuern) für die fehlenden Beschwörungen in die Bresche. Wie so vieles war das aber beim Vorgänger auch nicht anders, weshalb wir uns endlich der einzig wahren, echten und wirklichen Neuerung widmen sollten, nämlich der Story.

Die macht nahtlos dort weiter, wo der erste Teil aufhörte: Die Gefahr vom Merkur ist gebannt, und ein neuer „Sun King" soll gekrönt werden. Der ist erfreulicherweise ein Friedensfreund, was den bösen RAMlern jedoch gar nicht gefällt. Also bekommt die sechsköpfige Party (selbstgestrickt, von Buck I übernommen oder als Fertig-Crew geladen) von Mr. Rogers persönlich den Befehl, auf den Jung-Souverän aufzupassen. Unnötig zu erwähnen, daß unsere Bodyguards dabei über Größeres stolpern – gewisse Hinweise sprechen von einer mysteriösen Matrix-Maschine, die Materie in Energie umwandelt! Das wäre doch genau das Richtige für die gebeutelte Mutter Erde, oder? Schon, nur um so ein Teil bauen zu können, müssen erst einige Professoren zusammengetrommelt werden, und die Gelehrten sind natürlich über das ganze Sonnensystem verstreut...

Wer den Vorgänger kennt, der ahnt es schon, auch hier warten wieder allerlei knackige Kleinquests und viele nicht eben einfache Fights. Da es diesmal gar bis zum Jupiter hinausgeht, das Abenteuer-Universum also an Umfang gewonnen hat, können wir getrost zum üblichen SSI-Serien-Fazit schreiten: Wenn man einen Teil kennt, kennt man alle – wenn man einen Teil mag, mag man alle. (jn)

Buck Rogers II

Grafik:	57%
Sound:	41%
Handhabung:	62%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	64%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: SSI
Genre: Abenteuer

Spezialität: 1MB erforderlich, zwei Disketten (muß auf drei Disks installiert werden), Paßwortabfrage, eine deutsche Version folgt.

Seit Gremlins „Utopia" wissen wir es ja: Auf den außerirdischen Kolonien ist im Jahre 2090 die Welt alles andere als in Ordnung. Oder habt Ihr sie zwischenzeitlich etwa schon in Ordnung gebracht? Dann kommen die zehn neuen Szenarios doch gerade recht, oder?

The New Worlds

Neue Planeten – neue Probleme!

Neue Welt für wenig Geld

Wie gewohnt übernimmt der galaktische Städtebauer vor dem Monitor die Leitung einer Mini-Kolonie, um in Echtzeit deren wirtschaftliche wie militärische Probleme zu lösen. Zu diesem Zweck steht eine überwältigende Vielzahl von Möglichkeiten zur Verfügung, die sämtlich über ein bequemes Iconset am Screenrand zugänglich sind. Dabei ist die Errichtung neuer Gebäude nur eine von vielen Facetten: Von Wohnvierteln über Fabriken aller Art bis hin zu Sportstadien ist nichts unmöglich – jedenfalls, wenn die Siedlung über das nötige Kleingeld verfügt.
Um die erforderliche Kohle ranzuschaffen, dürft Ihr Handel mit Mutter Erde treiben oder auch die Steuern erhöhen. Letzteres wird freilich nicht gerade die Lebensqualität steigern; und mindestens 80 Prozent einer solchen sind doch jeweils Euer Ziel! Auch die benachbarten Aliens stellen mit ihren ständigen Angriffen eine ernstzunehmende Gefahr dar, der man wohl nur mit einem Spionagetrupp samt nachfolgender Militäraktion abhelfen kann. Dabei könnten sie doch froh sein, daß wir ihre Welt zivilisieren…
Tja, und was ist denn nun neu an den neuen Welten? Nun, beispielsweise sind andere Planeten-Outfits im Angebot, die wie bisher im scrollenden Iso-3D gezeigt werden, auch die Außerirdischen sind außerirdischer denn je. Zudem harren ein paar Extra-Probleme der Lösung; so dürft Ihr Euch etwa mit einer Kolonie ohne Bodenschätze oder mit heruntergeschraubter Produktivität der eigenen Einrichtungen herumschlagen. Alsdann, bereit für einen interstellaren Nachschlag für Fortgeschrittene? Mit 49,– Credits seid Ihr dabei. (jn)

23. Rechts neben der Tür scheint die Mauer sehr brüchig zu sein. Vielleicht kannst Du mit dem Stemmeisen vorsichtig ein paar Brocken herauslösen? Weiter bei (45).
24. Noch bevor Du die Tür öffnest, hörst Du, wie Ossi und Max sich mal wieder streiten. Höflich wie Du bist, nimmst Du von Deinem Vorhaben Abstand und bleibst bei (1).
25. Du spähst durch den Spalt und entdeckst den Schlitzophrenen Schorsch, der neben dem gefesselten Joker auf dem Boden hockt und sich eine Videoaufzeichnung des letzten Kicker Cup-Spiels anschaut. Wenn Du Brigitta bist, lies bei (7) weiter. Uschi: (34). Brork: (19). Pater Braun: (42). Joe: (28).
26. Du ziehst elegant Deine Stricknadel und möchtest das dumme Ding damit am liebsten kurz und klein schlagen. Jedenfalls glaubt das die Tür, und weil sie auch nur ein Mensch ist, gibt sie Dir lieber den Weg frei. Weiter bei (55).
27. Hast Du eine Kaffeekanne? Dann schaue bei Abschnitt (3). Ansonsten liest Brigitta bei (15) weiter, Uschi bei (26), Pater Braun bei (37), und Papa Joe schleppt sich zu (48).
28. Die Tür ist offen – so ist das Leben. Du setzt Dich erstmal in Yogastellung auf den Boden, verspeist die Tiefkühlhühner und wartest, bis Schorsch von selbst hereinkommt. Würfele! Von 1 bis 4: Lies unter (54) weiter, sonst schlage die (30) auf.
29. Das Gefälle ist echt zuviel für Dich! Du stolperst und purzelst bis vor die Tür hinunter. Diese Übung kostet Dich 5 Deiner 15 Lebenspunkte! Weiter bei (49).
30. Du hast leider Pech gehabt, der Schlitzer setzt Deinem Lebenslauf ein plötzliches Ende! Joker wird Schorschs Leibsklave (lebenslanges Messerputzen!), und Michael muß eine(n) neue(n) Ehefrau/Sekretärin/Redakteur/Redaktionsboten (Nichtzutreffendes bitte streichen) einstellen.
31. Eine blecherne Stimme ertönt: „Ich bin eine geldgeile Geheimtür. Eintritt 5 DM!" Falls Du irgendwo ein Fünfmarkstück gefunden hast (als Angestellter im Joker Verlag schleppst Du normalerweise sicher nicht soviel Geld mit Dir rum), kannst Du es in den Schlitz werfen (12). Ansonsten mußt Du wohl umkehren (55).
32. Voller Zorn auf den dämlichen Münzeinwurf versuchst Du, die Bodenklappe mit Deiner Strickwaffe auszuhebeln. Und siehe da… man muß halt nur die richtigen Ideen haben! Du kletterst hinunter und liest bei (2) weiter.
33. Richy grinst Dir freundlich entgegen. Er steckt Dir einen Joystick zu und sagt: „Hier, unser Testsieger. Damit ballerst Du alles ab!" Du nimmst das Teil dankend an und greifst Dir auch noch die Taschenlampe im Regal (falls Du noch keine hast). Nunmehr wähnst Du Dich gerüstet, verläßt das Haus und kriechst hoffnungsfroh durch die im Garten befindliche Falltür in die schaurige Unterwelt. Weiter bei (52).
34. Du ziehst Deine gefürchtete Stricknadel, springst in den Raum und bombardierst Schorschi mit den perversesten Schimpfwörtern wie „Macho", „Leser" oder gar „Redakteur" (er hat's verdient – ist schließlich auch nur ein Mann…). Würfele! Bei 1 bis 4 lies unter (9) weiter, sonst schlage die (30) auf.
35. Nix passiert! Ärgerlich stampfst Du auf! Oh, klingt hohl! Nunmehr entdeckst Du die feinen Ritzen im Boden. Wenn Du Brigitta bist, lies weiter bei (57). Uschi: (4). Brork: (18). Pater Braun: (41). Joe: (44).

Selbst im Mai, wo draußen die Sonne scheint und die Vöglein zwitschern, sind wir beim Erforschen der dunkelsten Dungeons, beim Kampf gegen Monster und Aliens wieder im unermüdlichen Einsatz. So folget denn unseren genialen Tips und Fährten möglichst unauffällig — habet viel Spaß und haltet die Elfenohren steif.

HILFE! FRAGEN?!

Das **Projekt Ikarus** bereitet Werner Kirchhoff erhebliche Probleme. Da gibt es doch tatsächlich im ersten Level eine Tür, die sich nur mit einem Code öffnen läßt. Schön und gut, aber wo findet man diesen Sesam-öffne-dich?

Norman hat ein paar sehr dringende Fragen zu **Asterix** auf dem Herzen.
1. Wie kommt man im Römerlager in das nächste Bild?
2. Wo zum Teufel befindet sich das Öl für Mirakulix?
3. Was muß man mit Lügefix im Wald anstellen?

Bei den **Simpsons** fehlen Norman im ersten Level noch sechs Goals. Er hat bereits die Springbrunnen, die Hydranten und den Bullen angesprüht, den Vogel aus dem Käfig gelassen, ja sogar mit Raketen hat er schon nahezu alles beschossen (z.B. Fenster vor dem Hospital) und trotzdem fehlen noch sechs verflixte Goals. Wer weiß, was er vergessen hat?

Eva meint, sie wäre anscheinend für leichte Adventures zu dumm (na, na, wer wird denn gleich…), denn bei **Fascination** weiß sie einfach nicht mehr weiter. Im Wohnzimmer steht da so ´ne dämliche Orgel herum, und außerdem gibt´s da noch ein Sternkreiszeichen-Rad; alles schön und gut, aber was kann oder muß man mit diesen Dingen anfangen? *(Anm.: Schau Dir den Siegelring unter dem Mikroskop an. Das Datum stellt man am Sternkreiszeichen-Rad ein. Betrachte anschließend die Taschenlampe unter dem Mikroskop; Du wirst Noten entdecken. Diese spielt man auf der Orgel, und schon öffnet sich ein Geheimgang.)*

Wer kann Moritz verraten, wo genau sich im Spiel **Hunter** die „Scroll" befindet, die den Bunkereingang öffnet?

Trotz Komplettlösung zu **Cruise for a Corpse** weiß Thomas keinen Rat mehr. Laut Lösung soll man um 13:30 Uhr alle Passagiere verhören. Aber wo befinden sich Tom und Rose? Sind sie auf ihrem Zimmer? Wenn ja, wie kommt man da rein? Wer kennt sich aus?

Im Namen aller Berliner Amiga-Fans stellt Schmidti die Mörderfrage (oder war´s Gretchen…) zu **Fate — Gates of Dawn:** Wie genau ist in der Gathalak Kammer zu verfahren, um die Fluchttreppe zur Oberfläche sichtbar zu machen? Die Lösung in AJ 11/91 ist ihm da wohl ein wenig zu ungenau.

Ein kleines, aber quälendes Problem zu **Space Quest 3** beschäftigt Raphael Boezio. Er würde ganz gerne mit dem Müllfrachter das Schienenfahrzeug erreichen, kriegt jedoch einfach nicht die Kurve. Wer kann ihm helfen?

Das Ende ist nahe! Bleibt gerade noch soviel Platz, um meine allmonatliche Bitte loszuwerden: Habt Ihr vielleicht zufällig eine passende Antwort zu irgendeiner dieser Fragen parat? Na fein, dann stopft Euer zu Papier gebrachtes Wissen in einen Briefumschlag, kritzelt unsere Adresse **und** das Kennwort **Fragen** auf den Umschlag, und ab damit in einen dieser gelben Kästen; den Rest erledigt Onkel Postbote für Euch. Tja und für diejenigen unter Euch, die selbst eine Frage auf dem Herzen haben, gibt´s neben der schon altbekannten Möglichkeit, uns zu schreiben, auch noch unsere

HOTLINE JEDEN MITTWOCH VON 16.00 BIS 19.00 UHR UNTER FOLGENDEN NUMMERN: 089/4605822 ODER 089/463823

Gelöst:

Black Crypt
Eye of the Beholder 2
Heimdall

Karten zu:

Eye of the Beholder 2
Heimdall

Tips und Cheats zu:

Agony
Alcatraz
Alien World
Devious Designs
Dungeon Master
Elvira 2
Fate — Gates of Dawn
Final Fight
F1 Grand Prix Circuit
Hill Street Blues
Hudson Hawk
King´s Quest V
Leander
Lethal Excess
Moonstone
Osiris
Pinball Dreams
Realms
Roger Rabbit — Hare Raising Havoc
Team Yankee
Titus the Fox
Wolfchild

Wir suchen und suchen und suchen… Was? Na wie immer alles zum Thema Cheats, Codes, Tips, Lösungen und Karten.Sollte also in irgendeiner Ecke Eures Zimmers etwas Derartiges vor sich hingammeln, dann schickt es uns. Wie, ist uns völlig egal, Hauptsache schriftlich, möglichst aktuell und schnell an folgende Adresse:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

Denn nur dann habt Ihr die Chance, 30 bis 200 muntere Märker einzustreichen, die wir für jeden veröffentlichten Beitrag (je nach Aktualität und Umfang, versteht sich) springen lassen…

AJ 5/92

DIE HEISSERSEHNTEN

ANTWORTEN

Die 2. Mission von **Team Yankee** zu beenden, sollte mit Jürgen Zieglers Hilfe keine Schwierigkeiten mehr bereiten: Auf der Kreuzung im Wald gilt es noch zwei weiteren feindlichen Panzern den Rest zu geben. Dazu begibt man sich mit einem einzigen Zug zur Kreuzung, schaltet das Nachtsichtgerät ein und sucht die beiden Ziele. Nach Zerstörung der beiden Feinde müßte die Mission eigentlich erledigt sein. Als kleiner Tip am Rande sei erwähnt: Macht Euch für spätere Missionen mit dem 4-Fenstermodus vertraut. Andernfalls sind diese Missionen schneller vorbei, als Euch lieb ist.

Die Schlange vor Mordack's Schloß in **King's Quest 5** (Frage AJ 3/92) beseitigt Ole Helbig so: Nachdem man schon einmal bei der Wahrsagerin war, besucht man sie ein zweites Mal. Nur leider ist die alte Tante samt Sack und Pack schon wieder weitergezogen. Das einzige, was sie zurückgelassen hat, ist ein kleines Tamburin. Mit diesem „Krach-Macher" begibt man sich nun zur Schlange und trommelt wie wild darauf herum (Vorsicht, dabei nicht zu nahe an das Biest herangehen). Nach einiger Zeit verzieht sich das Schuppentier; der Weg zum Schloß ist frei.

Der Vollständigkeit halber noch eine kurze Anmerkung zur **Leander**-Antwort aus dem letzten AJ: Die Rune Bombs haben noch eine weitere Funktion. Ist man nämlich in Besitz der Löwen-Klinge, so entsteht nach Aktivierung der Rune Bombs ein Schutzschild um unseren Helden!

Götz Nawrath kennt einen kleinen Trick, um bei **Hill Street Blues** den ewigen Staus ein Ende zu setzen (Frage AJ 3/92). Da sich die meisten Staus vor dem Polizeiparkplatz bilden, errichtet man dort einfach eine Straßensperre. Sie wird am linken Ende des Polizeiparkplatzes, auf der Fahrspur, die an der Parkplatzausfahrt vorbei führt, aufgestellt. Die meisten Fahrzeuge, die nun vorbeikommen, hupen ein bißchen und ändern dann ihre Fahrtrichtung. Sollte dennoch ein langer Stau entstehen, öffnet man die Sperre kurz, läßt die gestauten Fahrzeuge passieren und schließt anschließend die Sperre wieder. Ergebnis: Keine Staus mehr!

Fate — Gates of Dawn: Den Eingang zu den Grotten von Gahmos findet man in der Stadt Valvice bei 19 Ost/15 Nord. Um dorthin zu gelangen, ist vorher jedoch eine Geheimtür von 19 Ost/13 Nord nach 19 Ost/14 Nord zu durchschreiten.
Die Sache mit den dämonischen Augen läßt sich ebenfalls leicht klären: Es existieren nicht 7, sondern ganze 10 Augen. Einige davon sind allerdings nur durch Geheimtüren erreichbar. Heißen Dank an den Fate-Profi Torsten Mertel.

Den düsteren Typ aus **Dungeon Master** kennt Dirk Zelzer recht genau. Er ist nämlich die Wurzel allen Übels, will sagen, er ist derjenige, welcher Euren geliebten Zaubermeister in zwei gleiche Hälften geteilt und Euch das ganze Abenteuer eingebrockt hat. Kurz und gut, der Knabe heißt Lord Chaos, ist der große Endgegner und folgendermaßen zu vernichten: Treibt ihn in eine der beiden Nischen und beschießt den Kerl mit „Fluxcage". Anschließend eine Portion „Fuse", und fort ist der Lord (zumindest bis zu „Chaos Strikes Back")! Dazu ist selbstverfreilich der Firestaff aus Level 7 und der Power-Gem aus Level 14 nötig. Beide zusammengebastelt ergeben die einzig wirksame Anti-Chaos-Waffe.

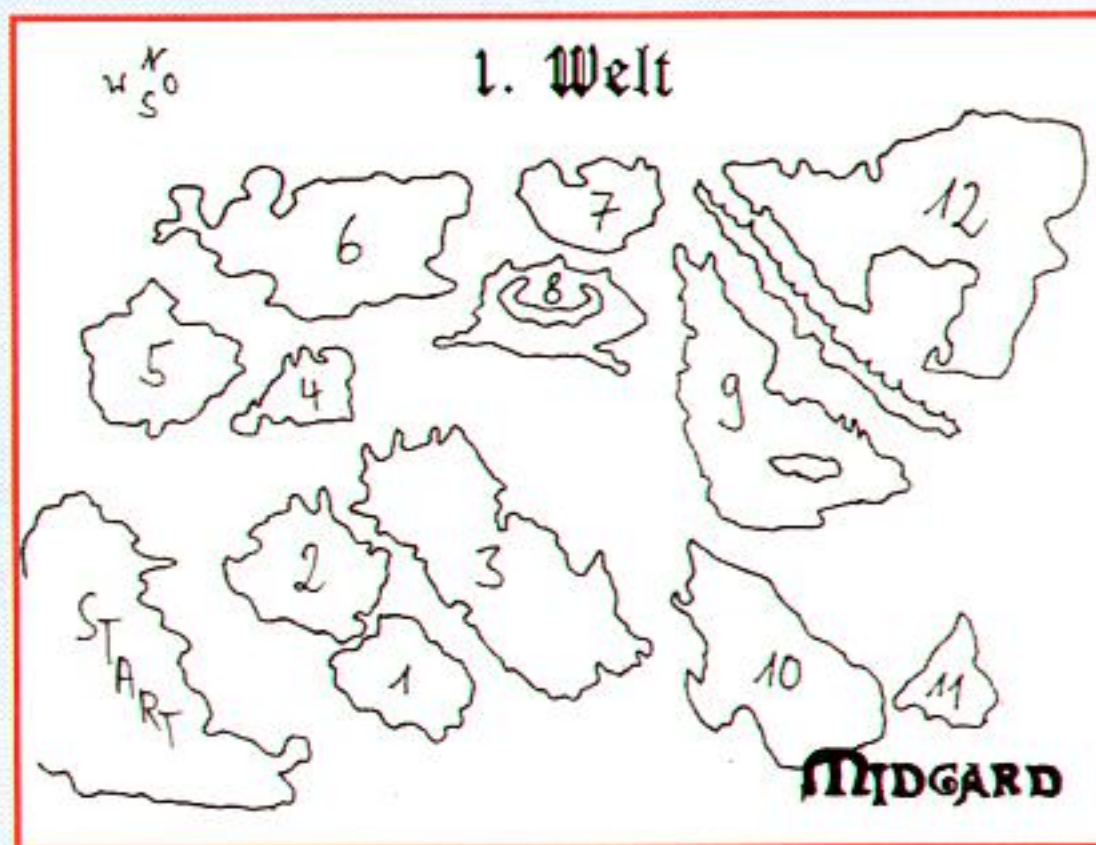
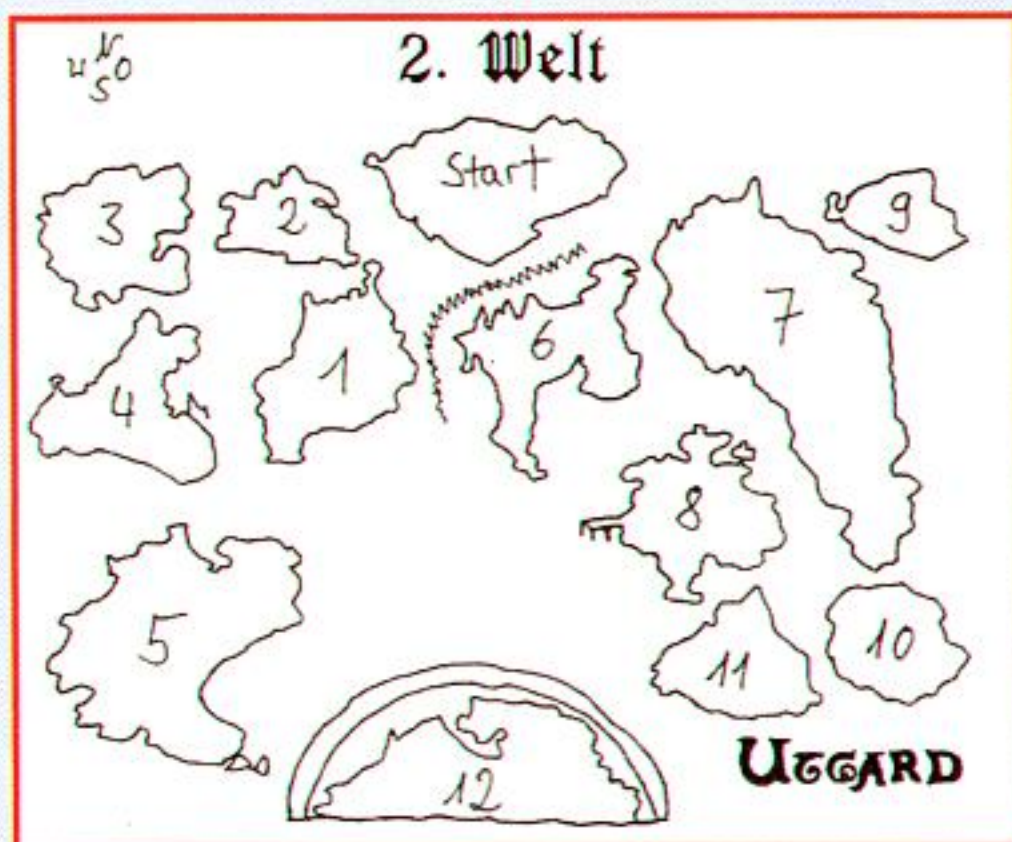
Heimdall

LÖSUNG

Leute, setzt die Wikingerhelme auf und genehmigt Euch zur Stärkung einen Schluck Met — wir stechen in See mit Daniela Pandricks Lösung…
Da wir Euch ja schon im AJ 3/92 mit allgemeinen Tips versorgt haben, beginnen wir hier gleich mit den einzelnen Inseln von **Midgard**, der ersten Welt.

1.Insel: Die Knöpfe für die Fußbodenfalle sind in folgender Reihenfolge zu drücken (von links nach rechts) 6-2-1-6-1. Um an den Saphir auf dem Sockel heranzukommen, muß der Descension-Spruch angewendet werden. Dem Mann im letzten Raum schenkt man den Hemlock von der dritten Insel und erhält dafür eine fürstliche Belohnung.
2.Insel: Vor dem Abgrund solltet Ihr den Revelation-Spruch anwenden. Er schlägt eine Brücke zur anderen Seite.
3.Insel: Finger weg von den Knöpfen! Wer sie betätigt, löst einige fiese Fallen aus. Im ersten Raum findet man den gesuchten Hemlock; Im Room of the Jaws (der mit den vielen Fußangeln) „Detect Doors" anwenden.
4.Insel: Viele Fallen und jede Menge übler Gesellen warten auf die Party.
5.Insel: Im ersten Raum über den linken Knopf laufen. Im Altarraum mit dem schwebenden Mann nimmt man einen kräftigen Schluck aus dem Chalice. Als Dank erhält man einen Paß, der auf der sechsten Insel vonnöten ist, um ungeschoren an zwei Wächtern vorbeizukommen. Übrigens, auch ein Shop ist hier zu finden.
6.Insel: Ihr werdet an zwei Spiegel geraten, die nur passierbar sind, wenn ein Wizard oder Warrior am Kopf der Party steht. ACHTUNG! Der Weg der Druiden ist nur ein einziges Mal begehbar! Am Ende jedes Ganges befindet sich ein Shop.
7.Insel: Hier findet Ihr einen Diamanten, der auf der 9. Insel zum Einsatz kommt.
8.Insel: Den ersten Magier, der sich unserer Truppe in den Weg stellt, solltet Ihr immer wieder bekämpfen (durch Verlassen der Insel), da er eine Runelore-Potion besitzt.
9.Insel: Den Runestone, den Ihr findet, wendet man im Raum mit dem Baumstumpf an: Legt auf den linken Ast den Diamanten, auf den rechten den Runestone und in die Mitte ein Silvercoin. Es erwartet Euch eine Überraschung!
10.Insel: Im Tresor liegt ein weiterer Runestone. Die Türen lassen sich nur durch eine bestimmte Knopfkombination öffnen (Rundgang). Hinter der linken Tür befindet sich ein Symbol auf dem Fußboden, welches die Gruppe nach Betreten zu einem Shop beamt.
11.Insel: Eines der Monster hat einen Shrinking-Spruch, den man selbstverfreilich einsackt.
12.Insel: Diese Insel erreicht Ihr nur über die 10. oder 11. Insel. Haltet unbedingt den Serpent-Killer-Spruch bereit! Nachdem hier endlich auch die sechs Power-Runes zur Anwendung kamen, öffnet man beide verschlossene Türen und erreicht somit einen weiteren Raum. Nun spricht man den Shrinking-Zauber aus, und siehe da, Thors Hammer ist Dein!

Die Suche nach der zweiten Götterwaffe führt uns nun nach **Utgard**, der zweiten Welt.

1.Insel: Hier findet man den Götterpaß Seal, den man benötigt, um unbeschadet am Wächter des Brunnens (Mimirs Well) vorbeizukommen. Im übrigen dürft Ihr ruhig mal einen Schluck aus der Quelle trinken.
2.Insel: Auf diesem Eiland befindet sich der einzige Shop Utgards. Deckt Euch wie immer mit Food und allen Schlüsseln ein.
3.Insel: Stellt Euch schon mal drauf ein: Es kommen hier jede Menge Schlüssel zum Einsatz. Den feuerspeienden Kopf löscht man mittels Wasser-Spruch. In der Truhe findet Ihr ein Storm Blade mit sage und schreibe acht Trefferpunkten!! Der Rubin ist für Insel 10 von großer Bedeutung.
4.Insel: Dies ist die Insel der Fate-Sisters. Um an das Mundstück des Füllhorns ranzukommen, müßt Ihr den drei Geschwistern einen Apfel von Iduna, die Dracheneier und die Halskette der Götter bringen. Das Mundstück aus der Hütte schnappt man sich anschließend durch Anwendung des Disenchant-Spruches.
5.Insel: Entscheidet man sich an der Weggabelung für das linke Haus, so ist im letzten Raum (viele Scrolls) „Detect Doors" anzuwenden. Im Heuhaufen stößt man sodann auch auf die Dracheneier.
6.Insel: Hier befindet sich der Wasserspruch für den feuerspuckenden Kopf. Nach Durchquerung schier endloser Gänge erreicht man endlich einen Raum mit einem Helmpodest. Legt nun den gefundenen Helm auf das Podest und nehmt den Diamantenschlüssel aus dem Glaskasten mit.
7.Insel: Läuft man unter dem großen Portal hindurch, findet man sich urplötzlich auf einem riesenhaften Bücherregal wieder. Der zugehörige Riese wird kurzerhand geplättet und somit das

Thunder Blade (6 Trefferpunkte) eingeheimst. Sucht Euch nun das Buch mit der Aufschrift „Egils Saga" und sprecht den Revelation-Zauber aus. Ein großer Schritt zur Lösung der zweiten Aufgabe wäre damit erledigt, denn man erhält so den „Shrinking-Spell".

8.Insel: Viel Gerümpel im Pferdestall der Riesen — sonst nix!

9.Insel: Um diese Insel erfolgreich abzuschließen, muß das Mundstück unbedingt in Eurem Besitz sein, denn nach Überquerung des Abgrundes (mit dem Teleportation-Spruch) gibt es kein Zurück mehr. Nach anschließend glorreich beendeter Schlacht bläst man kurz ins Füllhorn und wird postwendend zur 12.Insel katapultiert.

10.Insel: Mit Hilfe des Diamantenschlüssels gelangt man zur Riesin Iduna. Gibt man ihr den Rubin, erhält man im Austausch dafür den Apfel für die Fate-Sisters.

11.Insel: Auch hier sind wieder viele Schlüssel vonnöten, um am Ende der Gänge die beiden Häuser zu erreichen. In der rechten Hütte lebt ein Zwergenschmied, der uns seine Hilfe in Form der Halskette der Götter anbietet. Das linke Haus enthält angeblich viel Gold — die Ausbeute lohnt jedoch nicht mal den Kampf.

12.Insel: Von der Insel 9 hierher katapultiert, stellt man sich zwischen die zwei Pfeiler und spricht den Shrinking-Spruch. Die bestandenen Abenteuer werden alsdann durch den Erhalt von Freys Speer belohnt.

Asgard, die dritte Welt wartet schon auf unsere Abenteurer.

1.Insel: Wer hat, sollte auf diese Insel möglichst viele „Disarm Traps" mitnehmen, da es hier nur so von Pfeilfallen wimmelt. Ist der Bootsteg endlich erreicht, so müßt Ihr an der Gallionsfigur (Drachenkopf) das Pulver anwenden. Der niesende Drache spuckt daraufhin einen Silberring aus.

2.Insel: Um den magischen Beutel zu erlangen, der das Pulver für die erste Insel enthält, muß der Sack mit Steinen in die noch freie Nische verfrachtet werden. Außerdem befindet sich auf dieser Insel der einzige Shop von Asgard (Food ohne Ende!).

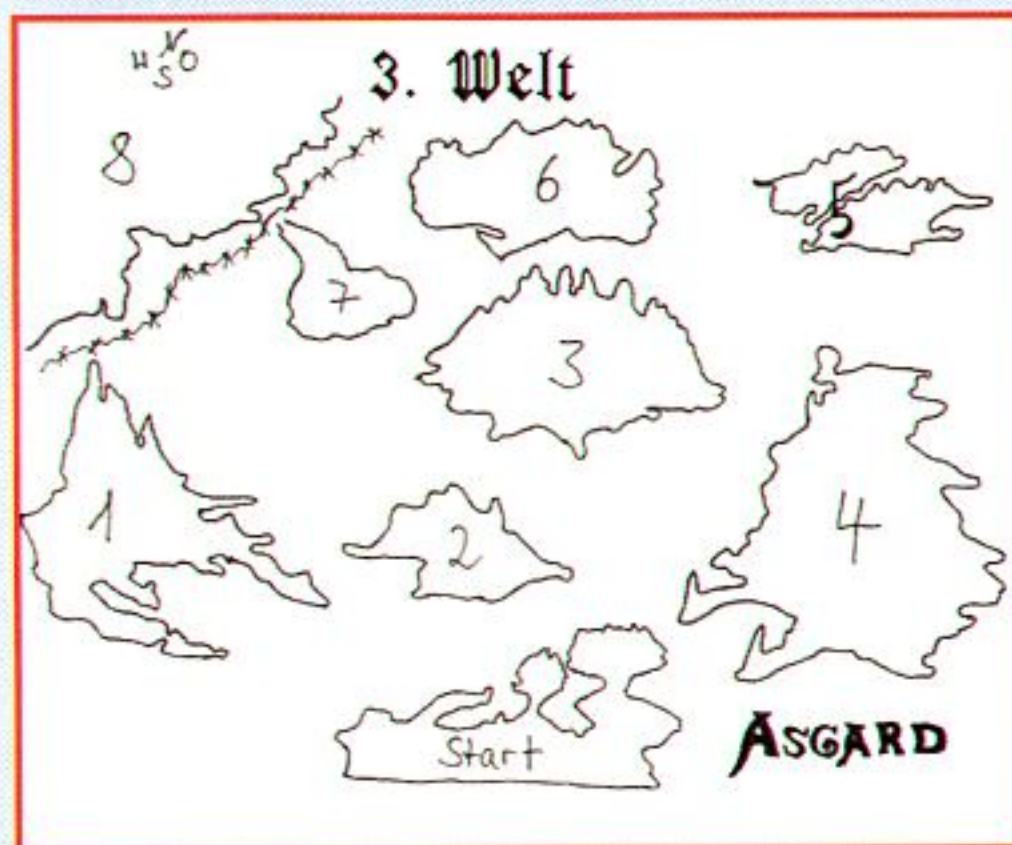
3.Insel: Sprecht dreimal den Revelation-Zauber aus. Drei Brücken entstehen, an deren Ende man jeweils wichtige Items findet (Sack mit Steinen, Storm Blade, Water-Spell). Daß Ihr alle gefundenden Runestones einsackt, versteht sich ja hoffentlich von selbst.

4.Insel: Nietet möglichst alle Gegner um, da sie alle einen Runestone mit sich führen. Diese werden Euch am Meer den richtigen Weg über das Wasser weisen (rechten Weg benutzen). Eventuell kann ein Wiederbelebungsspruch von Vorteil sein! Auf der anderen Uferseite heimst Ihr den zweiten Silberring ein.

5.Insel: Kämpfe bis zum Abwinken warten auf Euch. Einzige Beute ist ein Revelation-Spruch!

6.Insel: Den Ring an der Decke erhält man mit folgender Knopf-Kombination: 1-2-4-6-8 (von links nach rechts gezählt), dann die Mitte drücken. Falls es bei Euch nicht klappen sollte, müßt Ihr, bevor Ihr den Knopf in der Mitte betätigt, herausfinden, welcher Knopf den Ring trifft (jeden einzelnen mit Abschluß durch den mittleren Knopf testen). Dann alle gefundenen Buttons in Kombination und zum Abschluß wieder die Mitte betätigen. Denkt jedoch daran, nach jedem Einzelversuch den Knopf wieder auszuschalten, bevor Ihr Euch an den nächsten macht.

7.Insel: Betretet die Insel nicht ohne die drei Silberringe und den Wasser-Spruch! Im zweiten Raum löscht man das Feuer mittels Wasser-Zauber. Der Weg bis zu einer magischen Gittertür ist nun frei. Dort latscht man zu den drei Symbolen vor der Treppe auf dem Boden und wendet die drei Ringe an. Odins Schwert, die dritte Götterwaffe, ist Euer Lohn. Anschließend öffnet sich das magische Gitter, und Ihr habt freie Bahn bis zur achten und letzten Insel.

8.Insel: Das große Finale erwartet Euch…

LÖSUNG

Seid doch mal ehrlich — wer von Euch hat sich´s bisher verkniffen, in verzwickten Situationen einen kurzen Blick in die Clue Book Section des Anleitungsbuches zu werfen?? Die weniger Standhaften unter Euch werden dabei jedoch mit Grauen festgestellt haben, daß dieses schlaue Clue Book auch nicht gerade das Allergelbste vom Abenteurer-Ei ist. Aber keine Panik, keiner verläßt den Saal — die letzten Klarheiten beseitigen Gerd Siegismund und Carsten Feßler mit ihrem Beitrag:

Level 1/2:
Das zweiköpfige Monster im zweiten Level läßt sich nur mit dem Ogre Blade aus dem Level 1 plätten. Dazu muß zunächst Level 2 nach dem Square Key abgesucht, und mit seiner Hilfe im ersten Level die Tür zum gesuchten Monsterschlachter geöffnet werden.

Level 3:
Der Zauberspruch „Dispel Magic" muß hier öfter auf eine Wand angewendet werden, bevor sich diese endlich in Luft auflöst. Dabei sind evtl. vorhandene Spruchrollen dem „normalen" Zauberspruch vorzuziehen, da sie teilweise effektiver arbeiten. Macht Euch zu Anfang auf die Suche nach der „Mask of True Sight". Mit ihrer Hilfe werden dann auch die unsichtbaren Zeitgenossen im großen Raum sichtbare Gestalt annehmen und somit auch vernichtbar werden.

Level 4:
Vier Wassersäcke müssen an den vier Wasserstellen aufgefüllt und anschließend im Raum links unten in den vier dafür vorgesehenen Nischen plaziert werden. Das größte Problem des Levels stellt jedoch die Totenkopf-Falle dar. Sie wird wie folgt überwunden: Man gibt dem Fighter der Gruppe eine „Scroll of Life" mit mindestens drei „Raise Dead"-Sprüchen und einen Unsichtbarkeits-Trank mit auf den Weg. Den anderen Partymitgliedern legt man jeweils einen Death Gem in die ausführende Hand (rechte Pfote). Der Fighter kippt sich nun den Unsichtbarkeits-Trank hinter die Binde und latscht geradewegs durch die Falle. Alles, was es dahinter zu erledigen gibt, sollte er nun in aller Ruhe erledigen und anschließend zu seinen inzwischen toten Kollegen zurückkehren. Die verblichenen Gefährten werden jetzt wieder zu neuem Leben erweckt, indem unser Fighter die Death Gems vom Boden aufhebt, nacheinander in die linke Hand nimmt und einen „Raise Dead"-Spruch vor sich hin brabbelt. Alle übrigen Totenkopf-Fallen, die in höheren Leveln folgen, können mit dem „Remove Glyph"-Spruch von der Spruchrolle (cast at 23rd Level) entfernt werden.

Level 5: Hier gibt es nichts Besonderes zu beachten.

Level 6: Die Sun- und Moon-Steine findet man in den Leveln 7 und 9.

Level 7: An einigen Stellen im Dungeon steht das Wort „Switch" rückwärts geschrieben. Hier müßt Ihr nur einfach die Sachen austauschen, um einen Schalter auszulösen.

Level 8: Nix zu beachten.

Level 9: Die Totenköpfe sind wie im Clue Book angegeben zu entfernen.

Level 10: Ein Schalter muß hier öfters gedrückt werden, da er mehrere Gänge freilegt. Die drei „Idol of Temin" müssen unbedingt in der dazu passenden Kiste aufbewahrt werden, außer Ihr wollt, daß unsere Kameraden langsam aber sicher sämtliche Hitpoints verlieren…

Level 11: In diesem Level befindet sich das letzte Zauberbuch. Solltet Ihr wider Erwarten noch nicht im Besitz aller Bücher sein, macht Euch schleunigst auf die Suche nach den noch fehlenden Exemplaren!

Level 12: Nix los!

Level 13: Sobald Ihr den ersten „Octa-Key" gefunden habt, öffnet damit die Tür rechts oben im Level. Hinter ihr verbirgt sich der Doom-Hammer, eine äußerst effektive Waffe, die Ihr Euch keinesfalls entgehen lassen solltet! Bevor Ihr über den Ausgang links unten in den Unterwasserlevel steigt, achtet darauf, daß alle Abenteurer für dieses Unterfangen bestens präpariert sind (Helmets of Triton, Potion of Water Breathing, Ring of Water Breathing). Übrigens: Für jede geöffnete Octa-Key Tür erscheint ein neuer Schalter in der Mitte des Levels. Nachdem alle vier Schalter betätigt worden sind, wird man in den kleinen Teil von Level 14 teleportiert, durch den man abkürzender Weise Level 27 erreicht.

Level 14: Einer der Teleporter links unten verschwindet erst nach etwas längerer Zeit.

Level 15: Hier findet man den dringend benötigten „Soulfreezer".

Level 16/17: Haltet für diese Level einige Teleportersprüche bereit und laßt Euch durch alle Löcher fallen.

Level 18/19/20: Benutzt die Karten und sucht alle Level gründlich ab. Der Rest dürfte mit dem Clue Book kein Problem darstellen.

Level 21: Hier gibt es den Protector einzuheimsen. Eine der Türen fungiert als Schalter; also öfter auf- und zumachen!

Level 22/23: Einfach nur absuchen.

Level 24:Der Schädel ist nur mit einem Spiegel, der in der Mitte des Raumes zu finden ist, zu vernichten. Versucht daher dem Knochenkopf, so weit es irgendwie möglich ist, aus dem Weg zu gehen. Sollte der Schädel trotz aller Vorsichtsmaßnahmen ein Partymember erledigt haben, so braucht Ihr Euch nicht gleich von der nächstbesten Brücke zu stürzen. Im Raum „New Additions" kann Euer lebloser Held mit dem Spruch „Stone to Flesh" wiederbelebt werden.

Level 25/26: Im Westen nichts Neues…

Level 27: Die vier Türen an den Seiten fungieren mal wieder als Schalter: Betreten und anschließend wieder schließen.

Level 28: Der große Endfight erwartet Euch! Esteroth Paingiver wird getötet, indem die vier Waffen so lange angewendet werden, bis sie blau aufleuchten. Erst dann zeigen sie Wirkung! Vortex und Forcehammer müssen im übrigen mit der rechten Maustaste aktiviert werden, um Esteroth in den verdienten Tod zu schicken. Damit wäre dann auch dieses Abenteuer überstanden…

DIE LISTIGEN CHEATS

Fix und Foxi sind bestimmt all jene, die versucht haben, die 16 Level von **Titus the Fox** auf einmal abzuzocken. Damit´s Euch nicht auch so geht, serviert Euch Marc Wessels sämtliche Level-Codes.

Level 1: 2625
Level 2: 8455
Level 3: 2974
Level 4: 4916
Level 5: 1933
Level 6: 0738
Level 7: 2237
Level 8: 5648
Level 9: 6390
Level 10: 8612
Level 11: 4187
Level 12: 1350
Level 13: 9813
Level 14: 5052
Level 15: 3360
Level 16: 2045

Na ja, es sind zwar nicht gerade höllisch viele, aber wenigstens die ersten fünf Paßwörter zum brandneuen **Osiris** können wir Euch verraten:
SAHARA, PIXLERS, BLOCKOUT, BLOCKADE, SPHINX.

Fortsetzung folgt... dies scheint zumindest bei **Devious Designs** die reine Wahrheit, und nichts als die Wahrheit zu sein. Denn von Denis Sagorski stammen nun die nächsten 18 Codes (von Level 21 bis 38):

Level 21: ILFYYNYR
Level 22: GIBOIYNN
Level 23: NNNSBFMM
Level 24: OPPBEBFT
Level 25: YTGAFAIR
Level 26: ITNMMWNN
Level 27: GITMMTRM
Level 28: OILFEIMN
Level 29: YOPBFYYB
Level 31: GITWYASR
Level 32: TPIRGFMP
Level 33: LGOSIEOS
Level 34: YYLFYRTP
Level 35: NNPSINES
Level 36: ITYBOIMP
Level 37: LITWYNYE
Level 38: GOIEIYNP

Daß Fassadenklettern oder Gauner, Gangster und Banditen vermöbeln geradezu lebensgefährlich ist, davon weiß jeder **Hudson Hawk**-Zocker ein fröhliches Liedchen zu trällern. Wie man jedoch aus diesem tödlichen Unternehmen einen wahren Kindergeburtstag macht, verrät Euch Alexandra Schnellbögl. Dazu müßt Ihr im Screen mit den Copyright-Hinweisen lediglich SCIENCEFICTION eintippen. Das Programm lädt anschließend selbständig den ersten Level, und Bruce Willis alias Hudson Hawk freut sich über unendlich viele Leben. Wer jetzt noch Probleme mit den drei läppischen Leveln hat, sollte weiterhin mit Lego-Bausteinen basteln!

Vollgas, sechster Gang, Drehzahl 13000... oh Sch..., da kommt ja schon wieder eine Kurve... runterschalten, 5.Gang, 4.Gang, 3.Gang, bremsen, Reifen quietschen... Mist, schon wieder ´ne Kurve nicht gekriegt — geht´s Euch bei **Formula One Grand Prix Circuit** genauso? Gewinnt Ihr auch nichtmal ´nen winzigen Blumentopf? Na dann verrate ich Euch mal, wie man trotzdem jedes Race gewinnen kann: Sobald die Nachricht „Race won by..." am oberen Bildschirmrand erscheint, meldet man sich (per RETURN-Taste) für einen Pitstop an, fährt in die Box und wartet, bis das Rennen beendet ist (wird durch die Meldung „Race Over" angekündigt). Tja und dann? Ja nix dann, seht Euch lieber mal die Endzeiten und Plazierungen an — wie durch ein Wunder (oder eher einen kleinen Programmfehler) habt Ihr nicht nur Platz eins belegt, sondern auch noch eine traumhafte Endzeit erreicht! Dank, Dank und nochmals Dank geht an dieser Stelle an Carlos Rubio.

Flieg, Eule flieg, denn Markus Häuser weiß ´nen Cheat... Wieso Eule? Und was für ´nen Cheat überhaupt? Na zu **Agony!** Da flattert doch so ein Nachtgetier durch die Level. Und was den Cheat angeht — kommt sofort: Ihr müßt nur im Titelbild FANTASY (Y = Z beachten) eingeben. Alsdann sind im Spiel die F-Tasten F1-F4 mit Waffen und Extraleben belegt, ein Druck auf die RETURN-Taste katapultiert Euch in den nächsten Level. Alles paletti?

Wie macht man aus einem Streetfighter einen unschlagbaren Superhelden? Wir wissen nicht, was in so einem Fall der freundliche Bodybuilder von nebenan empfiehlt — Klaus Vill rät jedoch, bei **Final Fight** im Spiel den Pausenmodus zu aktivieren und SHERIFF FATMAN einzugeben — fertig ist der absolut unverletzliche Superdupermann...

Im Kampf um den **Moonstone** fließt ja bekanntlich eimerweise Blut — nur leider nicht nur das der Monster, nein zuweilen liegt auch unser stattlicher Ritter in seinem eigenen Lebenssaft. Spätestens dann ist es an der Zeit, den Druiden einen kleinen Besuch abzustatten und einen magischen Gegenstand für ein Extraleben einzutauschen... aber halt, halt — warum denn gleich ein wertvolles magisches Item vergeuden? Klickt doch einfach mal stattdessen einen der Wurfdolche oder „Strength", „Constitution", etc. an — Ihr werdet sehen, die Druiden sind äußerst genügsam und verschaffen Euch das gewünschte Extraleben auch völlig gratis! Martin Panitz, wir schlagen Dich dafür zum Ritter.

Markus Bonet wartet gleich mit einer ganzen Latte von Cheats zum „Wings of Death"-Nachfolger **Lethal Excess** auf:
Nach Eingabe von COKE im Hauptmenü lassen sich fortan im Spiel über die Tasten F1-F8 die Waffen auswählen (mehrmaliges Drücken erhöht die Waffenstärke!); mit „L" läßt sich die Anzahl der Leben steigern. Wer mehr auf Unzerstörbarkeit steht, betätigt die F10-Taste.
Wird FAST im selben Menü eingegeben, so rast unser Raumschiff mit einem Affenzahn durch die Landschaft.
TWIN steuert beide Player mit einem Joystick!
Wer hingegen AUTO im Hauptmenü einhackt, braucht nicht mal mehr den Feuerknopf zu betätigen.

Auf der letzten Konferenz der internationalen Kammerjäger-Gewerkschaft wurde beschlossen, ab sofort auch ganze Welten von lästigem Ungeziefer zu befreien... Da wollen wir doch gleich mal bei **Alien World** den Anfang machen — und da´s mit unendlich vielen Leben ja sowieso viel mehr Spaß macht, gebt vorher im Titelbild BILL AND TEDS BOGUS GAME (Leerzeichen zwischen den einzelnen Worten nicht vergessen!) ein. So könnt Ihr in aller Ruhe jeden Level säubern, oder, wenn´s Euch zu langweilig wird, mit der Taste rechts neben dem „ß" im Pausenmode einen Level weiterspringen. Heißen Dank an Chris Koch aus Langenhagen.

Für Fans von **Roger Rabbit — Hare Raising Havoc**, die zu faul sind, jede einzelne Szene selbst auszuknobeln, hat Gregor Mechtersheimer den rettenden Cheat auf Lager: Um in die nächste Szene gebeamt zu werden, drückt man einfach die Tasten ALT, SHIFT, CTRL und F5 gleichzeitig (evtl. mehrmals hintereinander versuchen). Viel Spaß

Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner
Leitender Redakteur
Oskar Dzierzynski
Redaktion
Peter Braun (pb)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Leslie Bunder
Manfred Kleimann
Manuel Semino
Redaktionsassistenz
Uschi Freckmann
Art Director
Oliver Wunderlich
Layout
Oliver Wunderlich
Werner Regnet
Fotografie
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Comic
Werner Regnet
Ingo Stein
Oliver Wunderlich
Titel
Celâl Kandemiroğlu
Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel: 04221/88578
Fax: 04221/88769
Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel: 089/4605822
Produktionsleitung
Brigitta Labiner
Satz
Satzstudio »Süd-West« GmbH, 8033 Planegg
Reproduktion
Prolit-Studio GmbH
8000 München 82
Druck u. Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

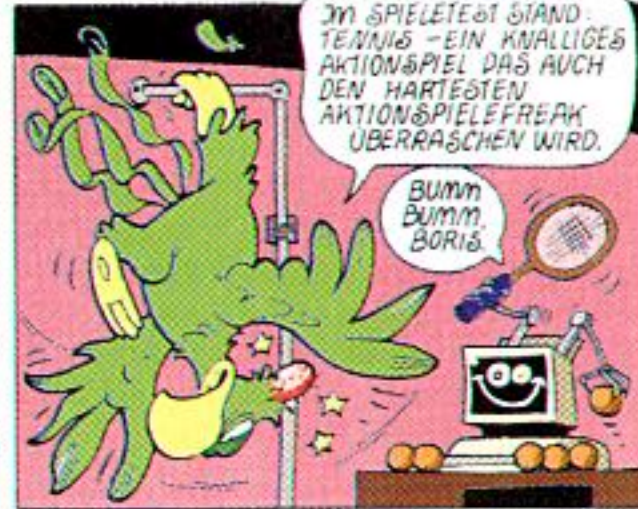
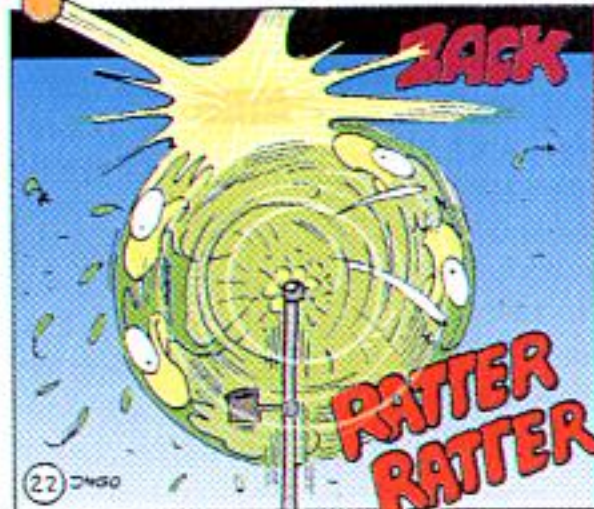
Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Aktuelle Auflage dieser Ausgabe
139.000 Stück

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- Ausland: DM 75,- Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823
Telefax: (089) 4604977

ROCKUS

Eye of the Beholder 2

LÖSUNG

Jaja, es ist schon ein Kreuz mit den Beholdern! Kaum ist der eine in die ewigen Monster-Jagdgründe abgeritten, gibt es schon wieder Trouble in little Waterdeep… Da bleibt wohl unserer heldenhaften Abenteurergruppe nix anderes übrig, als erneut die heißen Kartoffeln aus dem Feuer zu holen. Und damit Ihr Euch dabei nicht die Finger verbrennt, stellen Euch André Fischer (Lösung) und Marc Wienen (Karten) sozusagen einen feuerfesten Handschuh zur Verfügung.

All diejenigen unter Euch, die ihre Charaktere vom Vorläufer nicht übernehmen wollen oder können, sollten den verschiedenen Partymembern nur jeweils eine Fähigkeit zuordnen. Empfehlenswert für ein rechtes Gelingen unseres schwierigen Auftrages wäre auf jeden Fall ein Paladin, ein Fighter mit diebischen Fähigkeiten, ein Zauberfuzzi und der Papst persönlich (naja, ein Kleriker tut's auch). So möge denn das große Abenteuer beginnen:

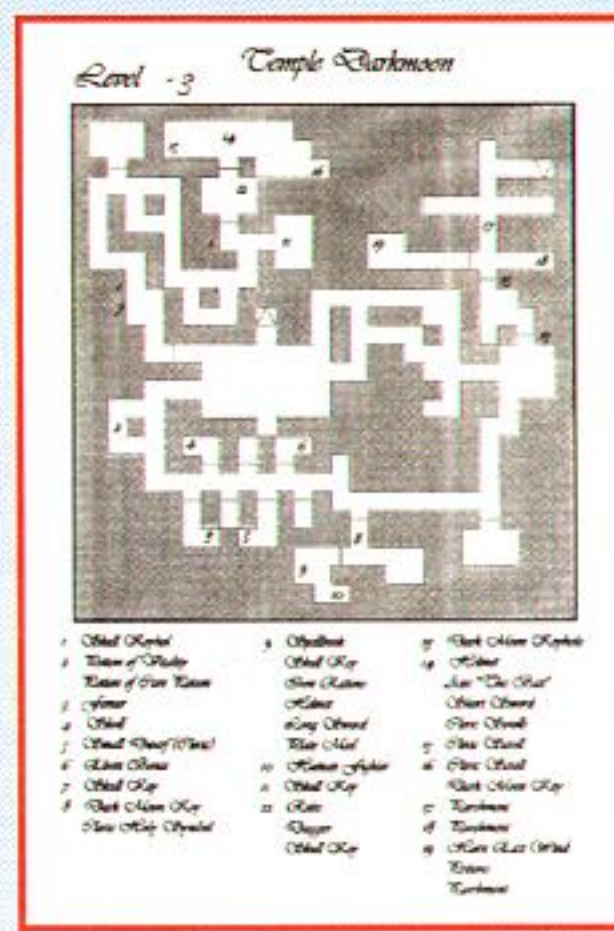
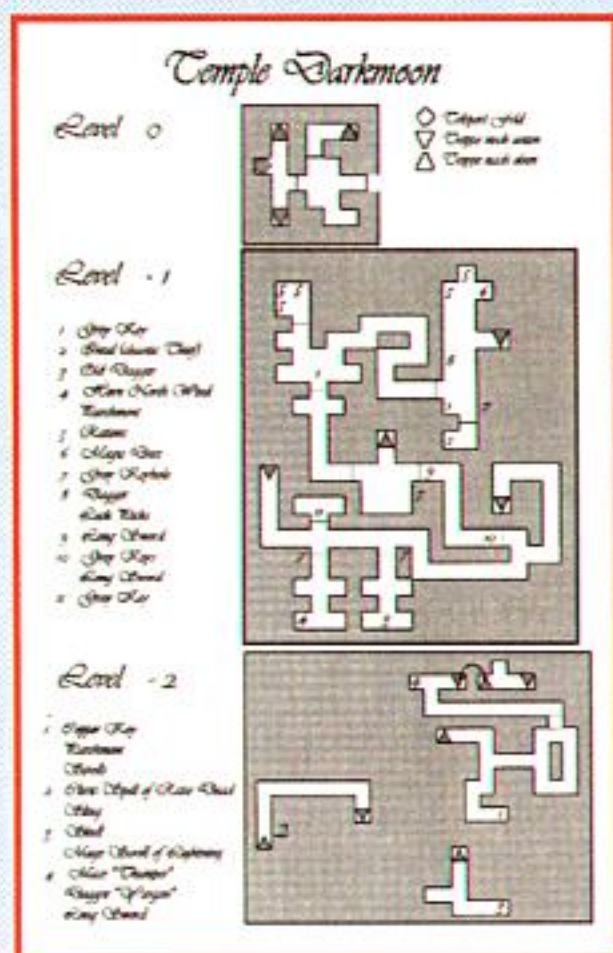
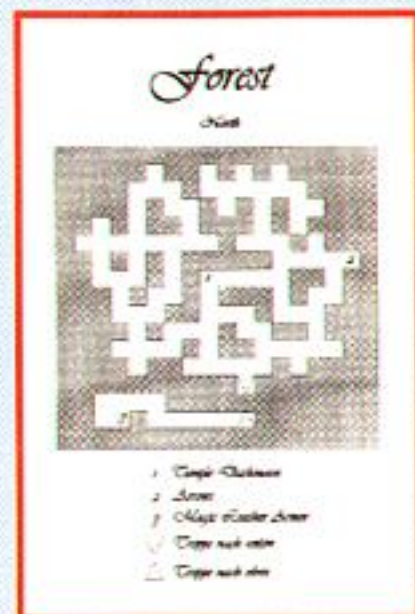
Die Wilderness

Im Wald trifft man gleich auf eine Frau, die der Party den Weg nach Darkmoon zeigen möchte. Schlagt das Angebot aber zunächst aus, weil vorher noch das Rotten Food aus dem Hidden Cave im Süden des Waldes besorgt sein will — aber nicht gleich futtern, es ist für den Spielverlauf von äußerster Wichtigkeit! Nun auf zum Tempel Darkmoon im Zentrum des Waldes. Dort wird man gleich von zwei Kämpfern begrüßt, die aber für unser Schwert kein großes Hindernis darstellen. In dem dahinter liegenden Gang befindet sich in nördlicher Richtung ein Knopf, der einen Teleporter zu einem Wiederbelebungsraum freigibt. Die südliche Treppe führt in die Katakomben. Rein!

Die Katakomben

Hinter einer Tür befindet sich Insal, der sich Eurer Party anschließen möchte. Auf seine Begleitung sollte man allerdings verzichten, andernfalls beklaut Euch dieser dubiose Geselle! Einige Wächter besitzen Grey Keys, mit denen lassen sich die ersten Türen öffnen. Sind nicht genug vorhanden, keine Bange: Die meisten Türen öffnen sich auch nach Beharken mit Lockpicks. An der östlichen Wand des langen Raumes befindet sich ein Knopf, der den Weg in einen kleinen Spinnenlevel freigibt. Holt dort alle Gegenstände, dann raus. Im Süden befindet sich das erste von vier Hörnern, die zusammengesetzt den Weg in den ersten Tower freigeben. Verlaßt den ersten Katakomben-Level über die Treppe im Westen. Im nächsten Level öffnet ein Geheimknopf an der westlichen Wand den Weg in die Folterkammern. Dort liegt unter anderem das Skelett des Zauberers San-Raals, den man zur Verstärkung seiner Truppe wiederbeleben läßt, außerdem bietet auch die Kriegerin Calandra ihre Begleitung an. Räumt nun die Folterkammern leer und öffnet die westliche Tür des Eingangsraumes mit einem Grey-Key. Betätigt man den Hebel in dem Gang dahinter, dann lösen sich zwar Feuerbälle aus der Wand, aber der Schmerz wird mit einem Skull-Key in der Wandnische belohnt. Nun folgen ein paar harte Kämpfe gegen Samurais und Clerics, dafür ergattert die Party wiederum einige nützliche Gegenstände. Der nördliche Teil des Dungeons ist nun geschafft, der nächste Level ist durch die Tür im Osten zu erreichen. Aber nur mit dem Darkmoon-Key, und vergeßt auch das zweite Horn aus dem westlichen Raum nicht. Jetzt immer geradeaus und die östliche Wand eingeschlagen, die in die nächste Ebene führt. Von nun an gibt´s kein Zurück mehr, darum Abspeichern nicht vergessen!

Die Mauer im Nordwesten kann durchlaufen werden, die Tür dahinter (öffnet sich mit dem Spider-Key) führt in einen darunterliegenden Ameisenlevel. Vorsicht, denn hier ist ein Regenerieren der Zaubersprüche nicht möglich, darum benutzt notfalls die gefundenen Spruchrollen. In diesem Level befinden sich nützliche Rüstungsteile, Schlüssel und ein weiteres Horn. Jetzt rauf in den nächsthöheren Level. Hinter einer der östlichen Türen

Forest

führt der Weg zum South-Wind und zu zwei Darkmoon-Keys. Nun ist man im Besitz aller vier Hörner, laßt uns also die südliche Tür mit dem Spider-Key öffnen. Legt ein paar überflüssige Items auf die Bodenplatte (die mit dem „X"), schon öffnet sich die Tür. Im südwestlichsten Teil des Ganges befindet sich wieder eine Geheim-Wand, dahinter im Norden eine weitere, hinter der liegt das Stone-Gem zum Öffnen des Dimensionstores. Das Tor läßt sich zwar mit einem Spider-Key öffnen, es gibt aber auch eine Geheimwand. Durch das Dimensionstor verlassen die Abenteurer die Katakomben und teleportieren in den Tempel of Darkmoon.

Temple of Darkmoon

Von hier aus kann später der Tower of Crystal und der Tower of Talon betreten werden, lauft aber zunächst den Tempel of Darkmoon soweit wie möglich ab und benutzt die Treppe im Norden zurück in den Eingangslevel. Dort, in der Eingangshalle, stellt Euch vor die nordwestliche Wand in Blickrichtung Nord und blast durch alle vier Hörner. Jericho, die Wand bricht zusammen, und der Weg ist frei zum...

Tower of Faith 1

Im Norden bietet sich der Kleriker Tanglor an, der Party beim Kampf gegen den Oberbösewicht zu helfen — mitnehmen! Außerdem erhält man einen Mantis-Key, nachdem man einen Warrior geheilt und auch bekämpft hat. Nach den Laserbarrieren sollten die Partymitglieder sofort geheilt werden. Im Osten befindet sich der Schalter zum Abstellen der Laser, dort erhält man im Kampf mit einigen Mantis-Warriors auch einen Bone-Key. Solltet Ihr das Schwert mit Namen "Hunger" finden, mitnehmen. Anschließend betretet den südlichen Teil des Levels. Eine der Türen kann mit Gewalt geöffnet werden, dahinter verbirgt sich ein Magic-Mouth, der nach erfolgreicher Fütterung mit Knochenteilen einen weiteren Bone-Key rausrückt. Im Westen des Dungeons befindet sich der Raum mit den Mantis-Kokons, die müßt Ihr eines nach dem anderen vernichten. Aus der Statue im Süden enfernt Ihr zunächst das Diamant-Auge und setzt es gleich danach wieder ein. Hier versteckt sich auch wieder eine Geheimwand, nehmt dahinter das Mantis-Idol heraus und verlaßt den Level mit dem Copper-Key.

Tower of Faith 2

Im nächsten Dungeon ist zunächst mal Kampf gegen die Wespen angesagt, danach betätigt im östlichen Raum die Hebel in folgender Reihenfolge: Nordwest, Südwest, Südost. Anschließend betretet den südlichen Gang und klopft nach ca. 10 Schritten dezent auf den Stein in der westlichen Wand. Jetzt zurück in den Raum, rüber über die nordöstliche Fallgrube, nun legt auch den letzten Hebel um. Im Südosten des Levels erscheint ein Zauberer, der uns einen Hinweis für den Weg in den nächsten Dungeon gibt. Seinen Rat müßt Ihr aber genau verkehrtherum befolgen, um die nächste Ebene zu betreten.

Tower of Faith 3

Zunächsteinmal bewegt Euch in Richtung Westen. Im Südwesten begrüßt eine Frau die Truppe und philosophiert über die richtige Tür — Bingo, die rechte ist in diesem Fall die richtige. Jetzt noch flott den Rest des Dungeons abgegrast, dann zurück gen Osten. In einem Raum lassen sich Gegenstände in Steine verwandeln, nehmt dazu aber auf jeden Fall ein paar unwichtige Items. Der darüber liegende Gang läßt sich mit den Lockpicks öffnen. Hinter der Tür sind ein paar Magic Mouths in der Wand, die mit folgenden Gegenständen gefüttert werden wollen: Steine — Rotten Food — Mantis Idol (anschließend im Südwesten aus der nun offenen Kammer das Red Gem holen) — Red Gem — Longsword "Hunger" — Potion — Parchment. Anschließend öffnet sich die westliche Tür, Draggore hält uns eine kleine Standpauke, verschließt die Tür hinter uns, und schon geht´s weiter in den nächsten Level.

Tower of Faith 4

Gleich nach dem Eintreten wird man in verschiedene gleichaussehende Gänge teleportiert, in denen je ein Darkmoon-Key liegt. Vier Stück davon eingesackt, schon läßt sich der Gang ins Innere des Gewölbes öffnen. Gegen die Beholders mit dem Zauberspruch „Haste" schützen. Liegt der westliche Teil erstmal hinter uns, auf zur Geheimkammer weiter östlich, die sich per Knopfdruck in einer der Wände öffnet. Zwar besteht die Kammer nur jeweils aus einem einzelnen Feld, ein Vorwärtsschreiten durch diverse Geheim-Wände ist jedoch möglich. Im Süden lauert ein Beholder, der einen Knopf zum Teleporter in den nächsten Level bewacht. Dort in jedem Fall den Crystal Hammer schwingen

und sich im Süden wieder einen Level abwärts teleportieren lassen. Jetzt betreten wir den südöstlichen Teil des Dungeons. Solltet Ihr den ortsansässigen Beholder nicht gleich besiegen können, lauft einfach zielstrebig geradeaus auf den Altar zu und berührt ihn, die Party wird dann augenblicklich in den Eingangslevel zurückteleportiert. Nehmt dort die nördliche Treppe zurück in den nächsthöheren Dungeon und brecht am Magic Mouth vorbei die Wand mit dem Crystal Hammer auf. Im Südosten legt Ihr schließlich noch einen Gegenstand in die Nische, auf daß weiter westlich ein Knopf sichtbar wird. Jetzt kann der Crystal Tower über die Treppe im Südwesten betreten werden.

Der Tower of Crystal 1

Dort befindet sich gleich westlich der großen Halle, aber an der östlichen Wand, eine Geheimmauer, die einen Teleporter zum ersten der sechs benötigten Medusa-Schilder verbirgt. Dieses war der erste Streich, und der nächste folgt sogleich…

Tower of Crystal 2

Den eingemeißelten Magier im ersten Raum verzaubert Ihr mit dem Spruch "Dispel Magic", auf daß sich die nördliche Wand öffnet. Direkt westlich befindet sich ein Magier, der seinem Befreier zu 40000 Erfahrungspunkten verhilft. Im Zentrum des Levels liegen der Soul-Gem, der Body-Gem und der Heart-Gem, die Ihr im Wandschmuck plaziert, schon öffnet sich die nebenliegende Tür. Im Nordosten legt den linken und mittleren Hebel um bzw. drückt den Wandschalter im Süden, um an das Amulett of Life heranzukommen. Im Raum mit den Fallgruben läßt sich durch einfaches Hebel-Umlegen der Basilisk auf der gegenüberliegenden Seite befreien. Ist der auf der nördlichen Plattform angelangt, sofort mit einem Gegenstand nach ihm werfen. Der Gegenstand bleibt auf der Plattform liegen, die südliche Fallgrube kann übergangen werden. Den Crimson-Key und das zweite Medusa-Schild holen. Von den drei Hebeln benutzt nur den rechten und mittleren, um die Tür zu öffnen. Etwas südlich von hier kann man nach Ablegen seines kompletten Zauberequipments und erfolgreich überstandenem Kampf den „größten Gegenstand der Welt" bekommen. Zurück im Osten wird der Raum mit den sich bewegenden Wänden betreten, wo sich eine Wand auf die westliche Seite verschieben läßt. Hindurch und auf die gegenüberliegende Seite, hier macht einen Schritt vorwärts, dann werft einen Gegenstand zurück auf die andere Seite, der Weg ist frei. Die folgende Tür mit dem vorher gefundenen Eye of Talon öffnen, und auf in den nächsten Level.

Tower of Crystal 3

Im Eingang befindet sich eine Geheimwand, dahinter lassen sich die Türen mit dem Hebel öffnen. Nach jedem Teleport-Sprung findet Ihr ein Medusa-Schild — mitnehmen. Die Geheimwand kann mit dem Knopf daneben, oberhalb des Raumes mit den Feuerbällen, geöffnet werden. Weiter nördlich öffnet mit dem Hebel die Wand, zerstört die dahinter liegenden Glaswände und greift Euch das Starfire, auf daß damit die nächste Tür geöffnet wird. Setzt dem hängenden Tierkopf den Zahn ein und betretet den Raum mit den Türen. Hinter jeder Tür befindet sich eine Plattform, mit denen sich die nördliche Tür öffnen läßt… und zwar so: Auf diese Plattformen müssen nämlich Gegenstände teleportiert werden. Dazu wird die jeweilige Bodenplatte in der Mitte des Raumes heruntergedrückt. Soll also beispielsweise die südwestliche Plattform heruntergedrückt werden, betretet die südliche und westliche Bodenplatte im Raum und werft danach den Gegenstand durch den südlichen Teleporter. Der nördliche Teleporter wirkt auf die Türen auf der östlichen Seite. Sind auf allen Plattformen ein paar Gegenstände plaziert, öffnet sich endlich die Tür zum nächsten Level, vorher müssen jedoch die Räume mit den wandernden Falltüren überwunden werden. Hier ist vor jedem Raum abspeichern angesagt! Ein hartes Stück Arbeit — nehmt schließlich noch die letzten Items mit und teleportiert mit dem Teleporter (womit sonst?) zurück. Nun retour durch die Geheimwand, wo die südliche Tür mit den dafür gefundenen Schlüsseln geöffnet werden kann. Spätestens jetzt muß man im Besitz aller sechs Medusa-Schilder sein. Den östlichen Teleporter benutzen.

Tower of Crystal 4

In der großen Halle müßt Ihr an jede Wand ein Schild hängen, damit sich die Tür im Norden öffnet. Die Schilder können hinterher wieder zum Schutz gegen die Medusen

benutzt werden. Einige Gänge werden erst sichtbar, nachdem man um diese herumgelaufen ist. Nehmt den Stone-Dagger und den Zahn mit. Am Ende des Ganges wird es etwas tückisch: In einem größeren Raum mit verschlossener Tür befinden sich in der Mitte vier Bodenkontakte, umschlossen von Türen. Auf jeder Plattform muß eine Medusa eingesperrt werden — kein Problem für ausgewachsene Parties: Zuerst die Medusen auf die Plattform locken; haben sie diese betreten, können sie auch schon mit dem Zauberspruch "Hold-Person" „gefreezed" werden. Nun schließt die erste Tür, lauft um die jeweilige Kammer herum und knallt die hintere Tür zu. Damit´s auch ja funktioniert, müssen die Kammern in folgender Reihe bearbeitet werden: Erst die westliche und östliche Kammer, dann die nördliche und die südliche. In dem nunmehr geöffneten Gang alle weiteren Items einsammeln und abermals den Zahn benutzen. Im dahinter liegenden Raum erreicht man einen Teil des vorherigen Levels, indem man eingesperrt wird und durch eine Bodenplatte fällt. Dieser Dungeon wird beherrscht von Riesen, die ihrer Größe wegen durch die Gänge kriechen müssen, Schwächlinge sind sie aber trotzdem nicht. Hat man einen oder gar zwei von den Riesen besiegt, geht´s zurück in den Gang, dort läßt man sich heilen, rastet ein wenig und speichert am besten ab. Die laufenden Fallgruben lassen sich überwinden, indem man nach der ersten Grube in den südlichen Gang ausweicht und dann im richtigen Moment die Gruben übergeht. Das Talon´s Tongue mitnehmen, und den Tower mit dem Stone Dagger durch das Portal verlassen.

Tempel of Darkmoon 1

Jetzt befindet man sich wieder im Darkmoon-Level, mit dem Crimson Key kann der letzte Turm betreten werden — doch dorthin muß man erstmal gelangen, also setzt in das Emblem an der Wand folgende Gegenstände ein: Talon´s Tongue, Eye of Talon und das Hilt of Talon. Die Wand stürzt ein, und aus den drei Gegenständen erhält man eine Waffe. Über die nördliche Treppe erreicht man einen Teilbereich des nächsten Levels. Ein Magier verliert nach einem Kampf den ersten Ring of Vitality, und im Nordwesten lassen sich Gegenstände in Glaspheres verwandeln, so daß zum Schluß drei Stück vorhanden sein sollten. Mit den zwei Hebeln lassen sich die Teleporter deaktivieren, damit Ihr zurück zur Treppe gelangt. Nun kann der Hauptteil der ersten Ebene über die südliche Treppe betreten werden.

Tower of Talon 1

In einem der Banner befindet sich der zweite Ring of Vitality. Benutzt den östlichsten Teleporter, der daraufhin verschwindet. Am Ziel benutzt Ihr den südlichen Teleporter, um wieder zurück zu gelangen. Jetzt benutzt die Ringe, holt im Osten den Mapaj und betretet den nächsten Dungeon durch die Geheimkammern. Im zweiten Tower of Talon verschieben sich beim Betreten bestimmter Punkte die Wände, darum ist das Baumwesen auch nicht ganz einfach zu finden. Beim Baumi muß der Mapaj in eine Münze umgetauscht werden, danach benutzt die Treppe im Westen. Der dritte Tower of Talon verbirgt nur einen einzigen Gang, der aber durch eine Geheimwand umgangen werden muß, denn sonst landet Ihr immer wieder am Ausgangspunkt. Im Tower of Talon-Nummero 4 läßt sich die nördliche Tür mit Hilfe einer Münze öffnen. Vorsicht vor den Magiern, die verschwenden nämlich eine ganze Menge Kampfsprüche auf Euch! Verlaßt den Dungeon über die nördliche Treppe. Im Tower of Talon 5 befinden sich zwei Kreise in der Wand, die folgendermaßen parallel gedreht werden müssen: Jeweils eine viertel Drehung, um das Lasertor im Osten zu öffnen. Setzt dort die erste Glasphere ein. Nun wieder eine weitere viertel Umdrehung, um die Glasphere im Süden einzu-

setzen. Zu guter Letzt eine halbe Drehung, um das nördliche Tor zu öffnen. Mit dem Einsetzen der letzten Glassphere zerstören ein paar Blitze eine Wand. Berührt den dahinterliegenden Knopf, und schon bläst Euch ein Windstoß in den vorletzten Level. Hier, im letzten Tower of Talon, schlägt man den östlichen Weg durch die Geheimwand ein, das ist der kürzeste Weg zu Dran Draggore. Die Tür wird geöffnet, indem man die Barriere mit dem Zauberspruch "Dispel-Magic" verschwinden läßt. Nun ist der Weg zum letzten aller Dungeons frei.

Das Finale

Hinter der ersten nördlichen Tür wartet schon der wütende Feind, darum ist es jetzt Zeit zum Speichern! Zunächst begegnet man Dran in Form eines natürlichen Wesens, das sich nach dem Ableben jedoch in einen äußerst zähen Drachen verwandelt — zu dumm, daß es weder einen Platz zum Heilen noch zum Rasten gibt, außerdem schlägt das böse Schuppentier alle Türen ein und findet die Party somit überall. Brecht aber nicht gleich in Panik aus, wenn ein Partymitglied mal das Zeitliche segnet, denn selbst ein einziger wagemutiger Abenteurer hat noch ganz passable Überlebenschancen. Ganz wichtig: In guter alter Dungeon-Master-Manier immer in Bewegung bleiben, niemals auf einem Punkt stehenbleiben, immer hin und her pendeln. Steht der Lindwurm vor Euch, verpaßt ihm eine (oder zwei) und weicht sofort wieder aus. Mit dieser Methode dürfte auch dem stärksten Endgegner allmählich die Puste (oder sagen wir mal Lebenskraft) ausgehen. Schließlich und endlich jedenfalls geht's per Teleporter wieder heim zu Mami und Papi. Die wirklich gelungene Endsequenz läßt hoffen, daß bis zum nächsten Beholder nicht allzuviel Wasser den Rhein herunterplätschert.

DIE SOLIDEN

Wer beim Zocken mal so richtig zum Tier werden will, muß sich erstmal eine ganze Nacht verzweifelt als **Wolfchild** durch fünf Level schlagen. Damit Euch dieses grausame Schicksal erspart bleibt, hat Benjamin Herzog Tips zu allen Endgegnern parat.

Der erste Gegner ist relativ einfach zu besiegen. Zerstört die erste Kiste, verschanzt Euch hinter der zweiten und wartet ab, bis der Feind eine Feuerpause einlegt. Dann schnell auf die zweite Kiste hüpfen und ballern, was das Zeug hält. Dies wird bis zum endgültigen Ableben des Gegenübers wiederholt.

Beim folgenden Kontrahenten bietet sich nur eine Strategie an: Den Schüssen ausweichen und selbst Treffer landen. Kleiner Tip: Nach vier Schüssen gibt´s meist eine kurze Feuerpause.

Das erste Endmonster des dritten Levels erledigt man leicht, indem man dort stehen bleibt, wo man zuvor den Neustart-Bonus eingesammelt hat. Hier einfach abwarten, bis die Echse ihre obere Position erreicht, dann draufhalten.

Am Ende des dritten Levels wollen 40 Spinnen-Mutanten, die schön brav nacheinander aus einer Öffnung in der Wand krabbeln, unserem Wölfchen an den Kragen. Solange man noch den Zielsucher besitzt, dürfte die Insektenplage kein Problem darstellen. Ist dieser jedoch erst mal aufgebraucht, begebt Ihr Euch am klügsten in die Mitte des Raumes, geht in die Hocke und wartet, bis die Krabbeltierchen von der Decke herunterkommen — in dem Moment Feuer frei!

Am Ende der ersten Hälfte des Levels 4 stellt Euch zu Anfang schnell an den rechten Bildschirmrand, um nicht von den zahlreichen Fallgittern zerquetscht zu werden. Anschließend erhaltet Ihr Besuch von rund 30 Viechern, die in bestimmten Intervallen von der Decke fallen. Ein schneller Schießfinger und etwas Geschick sind hier das beste Rezept.

Den Schluß des vierten Levels krönt eine Riesenkrabbe. Sie taucht immer zweimal hintereinander auf, feuert einige Male und wechselt dann die Seite. Man stellt sich nun auf den Platz, der durch schraffierte Pfosten im Untergrund markiert ist, und wartet ab, bis das Schalentier die Seite wechselt. In diesem Moment bewegt man sich auf die Krabbe zu und läuft kurz nach ihr zur anderen Seite hinüber.

Der absolute Oberschurke ist, wie könnte es auch anders sein, ebenfalls ein pelziges Wolfgetier. Er erscheint abwechselnd an vier verschiedenen Positionen und schickt uns jedesmal einen Zielsucher entgegen, den man allerdings mit einem gezielten Schuß zerstören kann. Wie Ihr jedoch auch mit diesem dicken Brocken fertig werdet, müßt Ihr schon noch selbst herausfinden…

Naja, zur Komplettlösung reicht´s leider noch nicht ganz. Was jedoch Andreas und Christian Laffler zu **Elvira II — The Jaws of Cerberus** schon alles herausgefunden haben, möchten wir Euch selbstverfreilich keinesfalls vorenthalten.

Jegliche Art von Papier (ob Kalender, Notiz oder sonstwas) eignet sich als Feuerball-Grundstoff. Am Parkplatz des Studiogeländes steht Elviras Nobelkarosse. Im Kofferraum liegt ihr Werkzeugkasten, der Drahtschere und Schraubenschlüssel enthält. In der Eingangshalle ist es ratsam, zuerst mit dem Lift den Keller und den 2.Stock zu besuchen. Der Indianer im Keller gibt hilfreiche Tips; im Raum hinter dem Indio sollte man sich um 180 Grad drehen — siehe da, ein Schlüssel sticht uns ins Triefauge. Um den Kupferstab einzusacken, müßt Ihr in der Lage sein, Feuerbälle zaubern zu können — also Finger weg, bis Erfahrungsstufe 4 erreicht ist. In den Zimmern des zweiten Stocks findet sich so einiges an Zutaten für die benötigten Zaubersprüche. Die Hexe im Kostümraum läßt sich mit einigen Eisdolchen ins Jenseits befördern. Anschließend ihr Auge und das Kostüm (ganz links) in das Inventory ziehen — man erhält automatisch einen Degen, der sich als sehr effektive Waffe bewähren wird. Unter der Militärjacke hängt ein Laborkittel, der später zusammen mit diversen Schminkmitteln (aus dem Make-Up Raum) unseren Helden in den Assistenten des Professors (Keller des Spukhauses, Studio 2) verwandelt. Apropos Studio 2: Führt Eure Suche nach der verschollenen Ex-B-Movie Queen zunächst in diesem Studio fort. Der zweite Stock des Spukhauses ist vom Schwierigkeitsgrad her hervorragend geeignet, um Erfahrungspunkte zu sammeln und somit höhere Level zu erreichen: Gleich im ersten Zimmer links geht´s ziemlich heiß her — ohne Feuerschild-Zauber ist das Betreten also nicht sonderlich empfehlenswert. Im Kinderzimmer solltet Ihr die Bauklötze klauen, mit deren Hilfe im Erdgeschoß der Geist im Wohnzimmer fortgelockt wird. Bevor Ihr den Raum gegenüber betretet, genehmigt Euch einen „Mut"-Zauber! Schnappt Euch anschließend dort die Stimmgabel. Zwei Türen weiter liegt ein toter Kerl unter einem Laken. Bei ihm findet sich ein Schlüssel sowie Fotos von Schauspielern, darunter auch ein Abbild des Professorengehilfen (es sollte nun im Make-Up Raum kein Problem mehr darstellen, unseren Helden in einen Assistenten zu verwandeln). Unter dem Bett befindet sich ein Knopf, der eine Geheimtür öffnet. Wer im Raum hinter der Geheimtür schnell ist, kann schwarze Kerzen und einen goldenen Kelch mitgehen lassen. Den Vampir im Speicher erledigt man, indem die Stimmgabel angeschlagen wird, sobald man den Raum betritt. Im Erdgeschoß des Hauses erreicht Ihr über das Wohnzimmer die Bibliothek (vorher muß der Geist weggelockt werden). Die Bücher dort enthalten wichtige Tips! Aus einer der Schwarten (über Gifte) flattert ein Zettel, der eine Formel für ein sehr starkes Gift enthält. Besorgt Euch im Keller das Gehirn, mixt einen „Turn Undead"-Zauber und vertreibt damit den Zombie im

Flur. Den Schlüssel aus dem Aquarium des Arbeitszimmers krallt man sich mittels Telekinese (der dazu benötigte Magnet steckt im Radio!). Hinter dem Bild dort befindet sich ein Tresor, der die Friedenspfeife des Indianers enthält — der eben besorgte Schlüssel öffnet ihn. Wer sich ins Studio 1 wagen will, sollte mindestens Erfahrungsstufe 6 erreicht haben, andernfalls habt Ihr gegen die Unmengen an Monstern keine Chance. Die verwundbaren Stellen der Gegner sind:
Wurm: seitlich vom Kopf (wenn die Fänge geöffnet sind, auch der Mund)
Moskito: der Rüssel (meist Rüsselspitze oder Ansatz)
Spinne: Hinterteil (Öffnung)
Würmer (in Höhlen): so gut wie überall
Übrigens, die Fledermäuse auf dem Weg zum Friedhofstor (Studio 3) lassen sich nicht vernichten. Hier hilft nur: Beine in die Hand nehmen und laufen, was das Zeug hält, oder den passenden Zauber aus der Kiste kramen.

So mancher **Realms**-Herrscher würde sein Königreich gegen ein paar Tips eintauschen — aber wir raten Euch dringendst davon ab, denn hier und heute bekommt Ihr Tricks ganz ohne Gegenleistung geliefert.
Startet am besten mit einem Land, das nur eine einzige Grenze hat. So erspart Ihr Euch einen unangenehmen Mehr-Fronten-Krieg. Spätestens alle zwei bis drei Jahre solltet Ihr eine Tour durch Eure Städte antreten. Dabei gehören Tätigkeiten wie Getreide kaufen, Land erweitern und evtl. Mauern bauen zum Alltag. Rekrutiert immer so viele Soldaten wie möglich! Befindet sich der Stimmungslevel in der Stadt auf höchster (evtl. zweithöchster) Stufe, dürft Ihr den Bewohnern ruhig einen extrem hohen Steuersatz aufbürsten. Denn anstatt ziemlich sauer zu reagieren, finden sich die meisten Stadteinwohner mit Euren Forderungen ab. So, nun aber mal ein paar Eroberungstaktiken für die Feldherren unter Euch: Nehmt Euch immer als erstes die Hauptstadt eines Staates vor. Da diese Taktik auch Euren lieben Nachbarn nichts Neues ist, solltet Ihr die eigene Hauptstadt so gut wie möglich befestigen. Bastelt Euch als nächstes eine riesenhafte Angriffsarmee. Sie sollte aus gleichen Anteilen Kavallerie und Infanterie bestehen. Dabei auch immer leichte und schwere Kavallerie bzw. Infanterie mitnehmen. Die schwere Kavallerie darf, wie der Name schon andeutet, schwer beladen werden. Die leichte hingegen nur mit leichten Waffen, Panzern und je nach Gegner auch mit Bogen bewaffnen. Als Angriffsformation hat sich der Keil, als Rückzugsformation das Viereck bewährt (wurde im übrigen schon von den alten Römern angewandt). Kleine Städte kapitulieren bei Angriffen mächtiger Heere oft freiwillig und sind dann als angenehme Nebenerscheinung guter Dinge, da es ja keine Kriegsopfer zu beklagen gibt. Viel schlechter drauf sind die Bürger einer Stadt nach deren Belagerung. Also in so einem Fall anschließend alles niederbrennen, plündern und wieder abziehen. Dies hat den weiteren Vorteil, auf die Dauer nicht allzuviele Städte mit Nahrung versorgen zu müssen. Ausnahmen von der Belagerungstaktik: Hauptstädte und Häfen! Laßt Euch desweiteren nie zu Tributzahlungen (außer bei Hauptstädten) oder Bündnissen hinreißen — bringt halt einfach nix. Kleiner Tip zum Schluß: Auf dem Schlachtfeld ist Gnade unangebracht! Kein Feind darf Euch entkommen oder flüchten!

FREEZER-ECKE

Was würdet Ihr am allerwenigsten von Eurem Freezer erwarten? Daß er Kaffee kocht oder etwa 20 Tonnen stark verschmutztes Geschirr in weniger als drei Minuten in 20 Tonnen stark zerbrochenes Geschirr verwandelt? Falsch! Das **Action Replay MK III**, Mogelwerkzeug Nummer eins, Erzfeind aller nicht-cheatbaren Spiele läßt sich selbst cheaten! Und so wird's gemacht: Im Freezer-Mode die Worte MAY THE FORCE BE WITH YOU eingeben, dabei hinter JEDEM Wort die RETURN-Taste betätigen. Es erscheint eine kleine Message, nach der Ihr nur noch das Wort NEW einhacken (RETURN danach nicht vergessen) müßt, und schon läßt sich das gesamte Programm des Freezers ab Adresse $400000 im Speicher nach Herzenslust begutachten, disassemblieren, editieren und weiß der Geier was sonst noch. Übrigens: Ryan, der uns diesen genialen Cheat hat zukommen lassen, meint, es wären mehrere kleinere „besondere" Messages im Programm versteckt, die sich sicherlich auf irgendeine Weise aktivieren lassen müßten (z.B. mit LORD OLAF, ohne RETURN-Taste zwischen den Worten, kehrt das Modul in den normalen Mode zurück). Viel Spaß also beim Rumpfuschen!

So, nun aber zu dem, was alle betrifft: Freezer-Adressen in Hülle und Fülle!

Pinball Dreams: Beliebig viele Bälle schreibt man sich in die jeweils Flipper-spezifische Adresse.
IGNITION: 9E02
STEEL WHEEL: 9E11
BEAT BOX: 9F39
NIGHTMOVE: 9ECD
Dabei natürlich erst den Flipper laden, dann die Adresse verändern!

Elvira 2: Wer seinen Helden ein wenig aufpeppeln will, sollte sich folgende Adressen zur Brust nehmen:
C0AC69 für Waffenübung
C0AC6B für Stärke
C0AC6D für Treffergenauigkeit
C0AC6F für Konstitution
C0AC71 für Willenskraft
C0AC73 für Giftresistenz
C0AC75 für Magie-Resistenz
C0AC77 für Intelligenz
C0AC81 für Kraft
C0AC83 für Trefferpunkte
C0AC97 für Erfahrung
C0AC7D für Erfahrungslevel
Alle Werte der Adressen können nach Belieben erhöht werden; Ausnahme: Erfahrungslevel darf den Wert 0A nicht übersteigen!

Alcatraz: Die Anzahl der Leben steckt in Adresse 462BD. Die Zeit ändert man in Adresse 6D6D.

Unser Dank gebührt Benny Klein, Cornelius Weidner, Stefan Romeis und Ryan.

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Titel	Ausgabe	Rubrik
Afterburner	1/91	Cheat
After the War	5/90	Codes
After the War	7/90	Cheat
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Amnios	12/91	Codes
Anarchy	4/91	Codes
Another World	2/92	Lösg./Kart.
Antares	9/91	Tip
Antares	11/91	Tip
Antares	3/92	Tip
Artheads	7/90	Lösung
Apidya	1/92	Cheat
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Frz.
Arkanoid 2	5/91	Cheat
APB	1/91	Cheat
Apprentice	12/90	Codes
Armalyte	4/92	Freezer
Armour-Geddon	9/91	Tip
Armour-Geddon	10/91	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	3/90	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	11/90	Cheat
Astro Marine Corps	9/90	Codes
Atomic Robo-Kid	3/91	Cheat
Atomino	11/91	Codes
Awesome	4/91	Tip
Awesome	5/91	Cheat
Axel's Magic Hammer	7/90	Tip
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip
Baby Joe	1/92	Codes
Back to the Future 2	11/90	Cheat
Back to the Future 3	7/91	Cheat
Back to the Future 3	9/91	Tip
Bad Company	5/90	Tip
Bar Games	12/90	Tip
Barbarian	3/91	Cheat
Barbarian II	2/92	Tip/Freez.
Bard's Tale 3	5/91	Tip
Bard's Tale 3	2/92	Tip
Batman	2/90	Cheat
Batman	9/90	Tip
Battle Command	4/91	Tip
Battle Command	11/91	Tip
Battle Isle	11/91	Codes
Battle Squadron	2/90	Cheat
Battle Squadron	7/90	Cheat
Battle Squadron	12/90	Cheat
Battle Valley	9/91	Cheat
Beach Volley	3/90	Cheat
Beverly H. C. (ind.)	7/90	Cheat
Beyond the Gates	9/91	Cheat
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Gold	4/92	Freezer
Black Tiger	9/90	Cheat
Blazing Thunder	9/91	Cheat
Bloodwych	2/90	Karten
Bloodwych	3/90	Karten
Bloodwych	4/90	Karten
Bloodwych	7/90	Tip
Bloodwych	9/90	Tip
Bloodwych	4/91	Tip
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.
Brat	7/91	Codes
Budokan	7/90	Tip
Bug Bomber	2/92	Codes
Builderland	12/91	Codes
Bundesliga Manager	2/90	Tip
Bundesliga Manager	3/90	Tip
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/92	Cheat
Cabal	3/90	Tip
Cabal	5/90	Tip
Cabal	9/90	Cheat
Cadaver	1/91	Lösung
Cadaver	2/91	Lösung
Cadaver	3/91	Lösg./Tip
Cadaver	4/91	Tip
Cadaver	9/91	Tip
Cadaver	10/91	Tip
Cadaver – The Payoff	10/91	Lösg./Kart.
Cadaver – The Payoff	11/91	Lösg./Kart.
Carrier Command	2/90	Cheat
Car-Vup	4/91	Cheat
Car-Vup	11/91	Cheat
Castle Master	9/90	Kart./Tip
Castle Master	10/90	Tip
Castle Master	10/91	Cheat
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	3/90	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Champions of Krynn	9/90	Tip
Chaos Strikes Back	4/91	Cheat
Chaos Strikes Back	5/91	Lösg./Kart.
Chaos Strikes Back	7/91	Lösg./Kart.
Chase H.Q. 1	4/90	Cheat
Chase H.Q. 2	1/91	Tip
Chase H.Q. 2	2/91	Cheat
Chase H.Q. 2	3/91	Cheat
Chicago 90	5/90	Tip
Chip's Challenge	3/91	Codes
Chip's Challenge	4/91	Codes
Chip's Challenge	10/91	Cheat
Chrome	4/92	Codes
Chuck Rock	7/91	Cheat
Chuck Rock	9/91	Cheat
Clik Clak	4/92	Codes
Clown-O-Mania	3/90	Cheat
Codename Iceman	10/91	Tip
Codename Iceman	1/92	Tip
Colonel's Bequest	10/90	Lösung
Conquests of Camelot	10/90	Lösung
Conquests of Camelot	11/91	Tip
Corruption	3/92	Tip
Crack Down	7/90	Tip
Cross Bow	5/91	Tip
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Crystals of Arborea	9/91	Cheat
Cybernoid 2	3/90	Cheat
Danger Freak	7/90	Tip
Darkman	3/92	Cheat
Das Boot	9/91	Cheat
Day of the Pharaoh	3/90	Tip
Day of the Viper	3/91	Tip
Days of Thunder	11/91	Cheat
Defender 2	3/91	Cheat/Codes
Defender of the Crown	5/91	Cheat
Der Spion, der mich liebte	3/91	Tip
Der Spion, der mich liebte	4/91	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Dogs of W. (ind.)	2/90	Tip
Dogs of W. (ind.)	3/90	Cheat
Dominator	7/91	Cheat
Double Dragon 2	4/90	Tip
Double Dragon	10/91	Cheat
Double Dragon III	1/92	Cheat
Drachen von Laas	1/92	Tip
Dragon Breed	1/91	Cheat
Dragonflight	12/90	Tip
Dragonflight	1/91	Tip
Dragonflight	2/91	Tip
Dragonflight	3/91	Tip
Dragon Ninja	7/90	Cheat
Dragon's Lair	3/91	Cheat
Dragon's Lair 2 Escape	5/90	Lösung
Dragon's Lair 2 Escape	7/90	Tip
Dragon's Lair 2 Timewarp	2/91	Cheat/Lösg.
Dragon's Lair II	2/92	Tip
Dragon Scape	9/91	Cheat
Dragon Spirit	7/90	Tip
Drakkhen	4/90	Tip
Drakkhen	5/90	Lösg./Kart.
Dungeon Master	12/90	Tip
Dynablasters	4/92	Codes
Dynamite Dux	7/91	Cheat
Dynasty Wars	11/90	Cheat
Dyter 07	5/90	Cheat
Elf	11/91	Cheat/Lösg.
Elvira	2/91	Lösg./Tip
Elvira	5/91	Tip
Emlyn Hughes Intern. Soccer	1/91	Tip
Emmanuelle	10/90	Tip
E-Motion	10/90	Cheat
Enduro Racer	5/91	Cheat
E-Swat (ind.)	7/91	Cheat
Extase	3/91	Codes
Eye of Horus	7/90	Cheat
Eye of the Beholder	9/91	Lösg./Kart.
Eye of the Beholder	10/91	Karten
F-15 Strike Eagle II	10/91	Tip
F-19 Stealth Fighter	4/91	Tip
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
Faery Tale Adventure	2/90	Tip
Faery Tale Adventure	10/91	Tip
Falcon	11/90	Tip/Cheat
Fantasy World Dizzy	3/91	Lösg./Kart.
Fantasy World Dizzy	7/91	Tip
Fatal Heritage	1/91	Tip
Fatal Heritage	3/91	Lösung
Fate – Gate of Dawn	10/91	Tip
Fate – Gate of Dawn	11/91	Cheat/Lösg.
Fate – Gate of Dawn	2/92	Tip
Fate – Gate of Dawn	4/92	Tip
Federation Quest	11/90	Codes
Fighter Bomber	4/90	Tip/Cheat
Fighter Bomber	5/90	Tip
Final Fight	12/91	Tip
Final Fight	1/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire and Brimstone	11/91	Cheat
First Samurai	2/92	Freezer
Flood	10/90	Codes
Flood	1/92	Freezer
Flight of the Intruder	9/91	Tip
Future Wars	3/90	Lösung
Future Wars	4/90	Lösg./Kart.
Garfield	10/91	Tip
Gauldregon's Domain	5/91	Tip
Gemini Wing	2/90	Tip
Gem'X	5/91	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Ghengis Khan	5/91	Tip
Ghostbusters 2	9/90	Listing
Ghostbusters 2	10/90	Listing
Ghostbusters 2	2/91	Tip
Ghostbusters 2	5/91	Cheat
Ghouls'n'Ghosts	3/90	Cheat
Globulus	12/90	Codes
Globulus	1/91	Codes
Globulus	2/91	Codes
Gobliins	2/92	Codes
Godfather	4/92	Cheat
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Golden Axe	3/91	Tip
Gold of the Azteks	4/92	Tip
Grand Monster Slam	3/91	Cheat
Great Courts	3/90	Tip
Great Courts	4/90	Tip
Great Courts	7/90	Tip
Great Courts	12/90	Tip
Great Giana Sisters	10/90	Cheat
Great Giana Sisters	12/90	Tip
Gremlins 2	1/91	Cheat
Gremlins 2	4/91	Tip
Gunboat	10/91	Tip
Gunship	3/90	Tip
Hägar	10/91	Codes
Hammerfist	11/90	Cheat
Hard Drivin'	4/90	Cheat
Hard Drivin' 2	7/91	Cheat
Hard'n'Heavy	2/90	Tip
Hard'n'Heavy	10/90	Cheat
H.A.T.E.	3/90	Cheat
Heimdall	3/92	Tip
Hellowoon	9/91	Tip
Hero's Quest	9/90	Lösung
Hero Quest	7/91	Tip
Hollywood Poker Pro	2/90	Cheat
Horror Zombies	3/91	Codes
Horror Zombies	9/91	Cheat
Hound of Shadow	5/90	Tip
Hunter	4/92	Tip
Hybris	2/91	Cheat
Hydra	1/92	Cheat
Immortal	1/91	Codes
Impact	4/91	Codes
Imperium	1/91	Tip
Imperium	12/91	Tip
Impossamole	10/90	Cheat
In 80 Tagen um die Welt	3/90	Tip
Indiana Jones 3	2/90	Tip
Indiana Jones 3	3/90	Tip
Indiana Jones 3	11/90	Tip
Indiana Jones 3	12/90	Tip
Indiana Jones 3	1/91	Tip
Indiana Jones 3	3/91	Tip
Indiana Jones Action	7/90	Cheat
Indianapolis 500	4/91	Tip
Inspektor Griffu	12/90	Lösung
Interceptor	12/90	Cheat
Interceptor	1/91	Tip
Interchange	10/91	Codes
International Karate	1/92	Cheat
International Karate Plus	11/90	Cheat
Interphase	12/90	Cheat
Invest	12/90	Tip
Invest	5/91	Tip
Iron Lord	4/90	Tip
Iron Lord	5/90	Lösung
Iron Lord	9/90	Tip
Iron Lord	12/90	Tip
It Came from the Desert	2/90	Tip
It Came from the Desert	3/90	Tip
Ivanhoe	10/90	Cheat
James Pond	1/91	Cheat/Tip
James Pond II	4/92	Tip
Jumping Jackson	7/90	Codes
Kaiser	4/90	Tip
Kaiser	5/90	Cheat
Kalakis	2/91	Cheat
Kathedrale	1/92	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
Kick Off 2	7/91	Tip
Kick Off Expansion	3/90	Tip
Killing Game Show	4/91	Cheat
King's Bounty	11/91	Tip
Knightmare	3/92	Karten
Klax	9/90	Cheat
Kreuz As Poker	4/90	Cheat
Last Ninja 2	3/91	Tip
Last Ninja 2	4/91	Lösung
Last Ninja 3	12/91	Lösg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	2/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
Leander	4/92	Tip
Legend of Faerghail	11/90	Lösg.Kart.
Legend of Faerghail	12/90	Karten
Legend of Faerghail	12/90	Tip
Legend of Faerghail	1/91	Karten
Legend of Faerghail	2/91	Karten
Legend of the Lost	3/91	Codes
Leisure Suit Larry 2	2/90	Lösung
Lemmings	2/91	Codes
Lemmings	4/91	Tip/Codes
Lemmings	1/92	Freezer
Leonardo	1/92	Cheat
Lettrix	1/91	Codes
Licence to Kill	4/91	Tip
Light Corridor	1/91	Codes
Line of Fire	11/91	Cheat
Logical	9/91	Codes/Cheat
Logo	10/90	Codes
Logo	11/90	Codes
Loopz	2/91	Codes
Lords of Doom	9/91	Tip
Lords of Doom	10/91	Tip
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lotus Esprit Turbo	7/91	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Mad TV	4/92	Tip
Mapacin	11/90	Codes
Magic Marble	3/90	Codes
Magic Pockets	2/92	Tip/Freez.
Magic Pockets	3/92	Tip
Manchester United Europe	10/91	Tip
Maniac Mansion	3/90	Lösung
Maniac Mansion	7/90	Tip
Maniac Mansion	10/90	Tip
Maniac Mansion	1/91	Tip
Manix	2/91	Codes
Marble Madness	9/90	Tip
Mean Streets	3/91	Tip
Mega Lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatraveller 1	9/91	Tip
Megatwins	3/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercs	4/92	Tip
Metal Masters	7/91	Tip
Metal Masters	10/91	Cheat
Miami Chase	11/91	Tip
Midnight Resistance	1/91	Cheat
Midwinter	9/90	Lösung
Midwinter II	1/92	Lösg./Kart.
Mig 29 Fulcrum	5/91	Tip
Might & Magic II	11/91	Tip
Monty Python	12/90	Cheat
Mortville Manor	9/91	Lösung
Narco Police	2/91	Cheat
Narco Police	5/91	Tip
Navy Moves	7/90	Tip
Navy Seals	10/91	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus	2/90	Cheat
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/92	Codes
Necronom	3/92	Freezer
Never Mind	3/90	Codes
New Zealand Story	2/90	Tip
Nightbreed	7/91	Tip
Nightbreed (Act.)	11/91	Cheat
Night Hunter	12/90	Codes
Night Shift	2/91	Codes
Night Shift	5/91	Cheat
Ninja Remix	4/91	Lösung
Ninja Spirit	9/90	Cheat
N. Warriors (ind.)	4/90	Tip
N. Warriors (ind.)	7/90	Cheat
Nitro	2/91	Cheat
North & South	2/90	Tip
Nuclear Wars	5/90	Tip
Obitus	3/91	Karten
Oh no! More Lemmings	1/92	Codes
Operation Stealth	11/90	Lösung
Operation Stealth	2/91	Tip
Operation Th. (ind.)	4/90	Tip
Operation Th. (ind.)	5/90	Cheat
Operation Th. (ind.)	7/90	Cheat
Operation Th. (ind.)	9/90	Cheat
Out Run	2/91	Cheat
Outzone	11/91	Codes
Over the Net	9/91	Tip
P-47	4/90	Cheat
Pacland	1/92	Cheat
Pang	9/91	Cheat
Panza Kick Boxing	2/91	Tip
Pegasus	12/91	Codes
PGA Tour Golf	5/91	Tip
Pinball Magic	5/90	Cheat
Pipe Mania	4/90	Codes
Pipe Mania	5/90	Codes
Pirates!	9/90	Tip
Pitfighter	2/92	Freezer
Plague	9/90	Cheat
Plague	1/91	Tip
Player Manager	7/90	Tip
Player Manager	9/90	Tip
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest 1	2/90	Tip
Police Quest 1	7/91	Tip
Police Quest 1	11/91	Tip
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	10/90	Lösung
Police Quest 2	2/92	Tip
Pool of Radiance	11/90	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous II	2/92	Codes/Cheat
Populous II	3/92	Tip
Ports of Call	2/90	Tip
Power Drift	3/90	Tip
Powermonger	1/91	Tip
Powermonger	4/91	Tip
P.P. Hammer	10/91	Codes
Preditor 2 (ind.)	7/91	Cheat
Prince of Persia	3/91	Cheat
Puzznic	3/91	Tip
Quest for Glory II	9/91	Lösung
Quest for Glory II	10/91	Lösung
Ra	11/90	Codes
Ra	12/90	Codes
Railroad Tycoon	5/91	Tip
Railroad Tycoon	9/91	Cheat
Rainbow Islands	4/90	Tip
Rainbow Islands	11/90	Tip
Rainbow Islands	12/90	Cheat
Rainbow Islands	1/91	Cheat
Rectangle	9/91	Codes
Red Baron	2/92	Tip
Red Storm Rising	11/90	Tip
Resolution 101	9/90	Listing
Resolution 101	11/90	Cheat
Retaliator	12/90	Cheat
Return of Medusa	11/91	Cheat
Return of the Jedi	2/90	Cheat
Revelation	7/91	Codes
Rick Dangerous 1	4/91	Tip
Rick Dangerous 1	2/90	Cheat
Rick Dangerous 1	1/91	Tip
Rick Dangerous 2	1/91	Cheat
Rings of Medusa	4/90	Cheat
Rings of Medusa	4/90	Lösung
Roadblasters	11/90	Cheat
Robin Hood	11/91	Tip
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 2	4/91	Tip
Robocop 2	5/91	Cheat
Robocop 3	2/92	Cheat
Rock'n'Roll	2/90	Tip
Rock'n'Roll	3/90	Cheat
Rock'n'Roll	5/90	Tip
Rock'n'Roll	7/90	Tip
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roller Coaster Rumbler	3/90	Codes
Rotor	5/90	Codes
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Sarakon	2/91	Codes
Safari	11/90	Cheat
Saint Dragon	4/91	Tip/Cheat
Saint Dragon	7/91	Cheat
Shadow Dancer	11/91	Cheat
Shadow of the Beast 2	10/90	Cheat
Shadow of the Beast 2	12/90	Lösung
Shadow Warrior	12/90	Cheat
Shiftrix	9/91	Codes
Shinobi	4/90	Tip
Shinobi	9/90	Cheat
Shufflepuck Cafe	2/90	Tip
Silent Service II	1/92	Tip
Silkworm	4/91	Cheat
Sim City	3/90	Cheat/Tip
Simpsons	4/92	Tip
Skidz	11/90	Cheat
Sliding Skill	1/92	Codes
Sly Spy	3/91	Cheat
Smash TV	3/92	Freezer
Sonic Boom	11/91	Cheat
Space Ace	2/90	Cheat/Lösg.
Space Ace II	3/92	Tip
Space Ace II	4/92	Freezer
Space Quest 3	2/90	Lösung
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Quest IV	4/92	Lösg./Karten
Space Harrier	5/90	Cheat
Speedball 2	4/91	Tip
Speedball	1/92	Freezer
Speedball II	1/92	Freezer
Spell Bound	12/90	Codes
Spherical	4/91	Codes/Cheat
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Stadt der Löwen	1/91	Tip
Starflight	5/90	Tip
Starflight	11/90	Tip
Stargilder 2	2/90	Cheat
Stargilder 2	1/91	Cheat
Stormball	12/91	Cheat
Stormlord	4/90	Cheat
Strider	3/90	Cheat
Strider	7/90	Cheat
Strider II	11/91	Cheat
Stryx	7/90	Cheat
Stundenglas	7/91	Tip
Stunt Car Racer	3/90	Tip
Stunt Car Racer	4/90	Tip
Super Cars	5/90	Cheat/Tip
Super Cars 2	7/91	Cheat
Super Hang On	2/91	Cheat
Super Hang On	3/91	Tip
Super Off Road Racer	2/91	Cheat
Super Wonderboy	5/91	Tip
Supremacy	12/90	Tip
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade II	2/92	Cheat
SWIV	9/91	Cheat
Swords of S. (ind.)	2/90	Cheat
Swords of S. (ind.)	10/91	Tip
Tangram	7/91	Codes
Take 'em in (ind.)	7/90	Tip
Teenage Mutant Turtles	4/91	Cheat
Tennis Cup	7/90	Tip
Terminator 2	3/92	Cheat/Freezer
Test Drive 2	12/90	Cheat
Test Drive 2	4/91	Cheat
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
The Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Think Cross	12/91	Codes
Third Courier	1/91	Tip
Third Courier	2/91	Tip
Thunderbirds	3/90	Codes
Thunderhawk	11/91	Tip
Thunderhawk	3/92	Tip/Freezer
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Time	5/90	Lösung
Time Machine	3/91	Cheat
Toki	9/91	Cheat
Toki	1/92	Freezer
Torvak the Warrior	5/91	Cheat
Total Recall	5/91	Cheat
Total Recall	10/91	Cheat
Toyota Celica GT	3/91	Cheat
Transworld	1/91	Tip
Treasure Island Dizzy	1/91	Tip
Treasure Island Dizzy	2/91	Lösung
Treasure Island Dizzy	4/91	Cheat
Treasure Island Dizzy	5/91	Cheat
Trex Warrior	1/92	Cheat
Turbo Out Run	4/91	Cheat
Turn it	4/90	Codes
Turn'n Burn	10/91	Codes
Turrican	9/90	Cheat
Turrican	12/90	Tip
Turrican 2	4/91	Cheat
TV Sports Basketball	5/90	Tip
TV Sports Basketball	7/90	Tip
Twinworld	4/90	Tip
Twinworld	10/90	Tip
Ultima 6	4/92	Cheat
Under Pressure	3/92	Cheat
Unendliche Geschichte 2	4/91	Codes
Unendliche Geschichte 2	5/91	Codes
Unreal	12/90	Cheat
Untouchables	5/90	Cheat
Utopia	12/91	Tip
Vaxine	10/91	Cheat
Venus	10/90	Cheat/Codes
Vermeer	2/90	Tip
Viking Child	11/90	Codes
Vroom	4/92	Freezer
Warlords	7/91	Tip
Warzone (ind.)	9/91	Tip
Weird Dreams	4/90	Tip
Weird Dreams	5/90	Cheat
Weird Dreams	3/92	Tip
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Wild Streets	7/90	Listing
Wild West World	2/91	Tip
Wild West World	4/91	Tip
Wild West World	5/91	Tip
Wild West World	7/91	Tip
Wings of Death	4/91	Cheat
Wings of Fury	11/90	Cheat
Wings of Fury	12/90	Cheat
Wings of Fury	3/91	Tip
Winzer	3/92	Cheat
Wolfchild	4/92	Freezer
Wonderboy in Monsterland	3/90	Tip
Wonderboy in Monsterland	7/90	Cheat
Wongs (ind.)	12/90	Tip
Wongs (ind.)	3/91	Tip
Wongs (ind.)	9/91	Cheat
Wongs (ind.)	10/91	Cheat
Wrath of the Demon	2/91	Tip
Wrath of Nikademus	7/91	Tip
WWF Wrestle Mania	2/92	Tip/Freez.
Xenomorph	7/90	Karten
Xenon II	1/92	Freezer
X-Out	11/90	Cheat
Zak McKracken	1/91	Tip
Zak McKracken	7/91	Tip
Zarathrusta	5/91	Codes
Zombi	5/90	Lösung
Z-Out	2/91	Cheat

Endlich eine neue Horizontal-Knallerei! Was heißt da „bäh, wie langweilig"? Das haben wir bei „Alien Breed", dem letzten Action-Streich von Team 17, zunächst auch gesagt – und dann war's ein starkes Stück Soft! Also nur keine voreiligen Schüsse, äh Schlüsse...

Verständlich sind gewisse Vorbehalte natürlich schon, denn Ballerspiele für den Amiga gibt's wie Monster im Dungeon – und die meisten sind die Disk nicht wert, auf die sie gepreßt wurden. Bei Projekt-X liegt die Sache aber gottlob anders, auch wenn man das bei der erschreckend einfallslosen Vorgeschichte um mutierte Droiden, die einen Planeten besetzt halten, gar nicht vermuten würde. Andererseits, wer braucht schon eine Vorgeschichte?
Schreiten wir also zur Action, alleine oder auch zu zweit hintereinander. Es stehen nicht nur drei verschiedene Raumgleiter zur Verfügung, sondern einiges mehr: Ihr möchtet automatisches Dauerfeuer? Oder im Titelbild lieber sanftem Weltraumgedüdel lauschen anstatt des Techno/Rave-Mix? Kein Problem, selbst der Startlevel ist einstellbar, falls man vorher entsprechend weit gespielt hat. Ist man erstmal im All, geht auch gleich die Post ab: Robbis ziehen in einem Affentempo ihre Kreise, Meteoriten rauschen in Massen vorbei, der Zwischengegner läßt einen wahren Kugelhagel vom Stapel – man ist stets in Gesellschaft von zumindest einem Dutzend Sprites! Umso erstaunlicher, daß Project-X den Spieler nicht mit unfairen Stellen belästigt, das Game bleibt wirklich von vorne bis hinten spiel- und schaffbar. Wäre ja auch zu schade, wenn man die imposanten Endgegner, die wunderschönen Lava-Welten oder die „R-Type"-Station nie kennenlernen würde! Auch die Bonuslevel sind durchaus einen Blick wert, hier wird in einer Tempo-Tunnelpassage das Punktekonto aufgebessert.

Der Amiga Joker meint:
Project-X – endlich wieder Baller-Action, die ihr Geld wert ist!

Das Extrawaffensystem erinnert an „Apidya": Man sammelt Symbole auf, um so an leckere Speed-Ups, Schutzschilde oder diverse Laser-Kanonen zu kommen, die sich (falls vorhanden) auch über einen zweiten Feuerknopf aktivieren lassen. Aber aufgepaßt, nach jedem neu angebauten Extra reagiert der Raumer ein Stück träger auf die Joystick-Kommandos! OK, das nimmt man in Kauf, wenn die Extrapower so imposant aussieht wie hier. Imposant ist aber auch der Rest der Grafik, die ruckelfrei und farbenfroh von rechts nach links (bzw. ein wenig nach oben und unten) vorbeiscrollt. Die Ohren kommen während des Spiels ebenfalls nicht zu kurz, zwar gibt es da keine Musik, aber dafür reichlich FX und Sprachausgabe zu hören.
Zu bemängeln findet man hier wenig, vielleicht daß die Sprites gelegentlich etwas holprig animiert sind, die Feindformationen nicht ewig Spaß machen und wirklich ausgiebig nachgeladen wird – letzteres ist bei satten vier Disks jedoch kein Wunder. Unter dem Strich kommt Project-X also nicht ganz an die Ballerkrone von „Apidya" heran, aber „Agony" muß um seinen Vizetitel zittern... (rl)

Project-X

Grafik:	79%
Sound:	78%
Handhabung:	78%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	77%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	78%

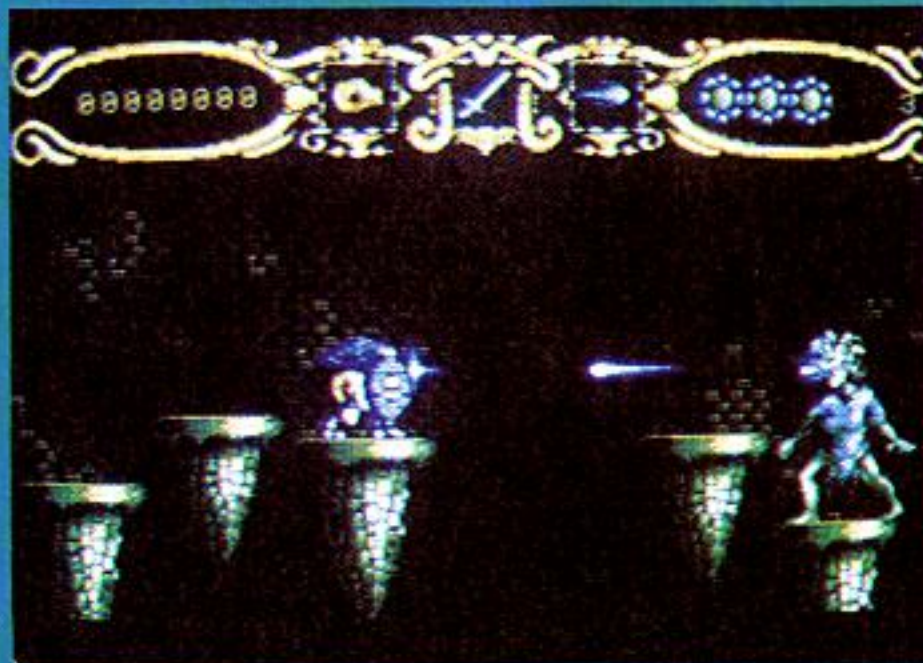
Variabel
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Team 17
Genre: Action

Spezialität: Läuft auf *allen* Amigas mit 1MB RAM, Pausefunktion, Highscores werden gespeichert, Poster anbei.

ProjectX

MYTH

Auf dem 64er kam dieses Actionadventure vor etwas mehr als zwei Jahren recht gut an, die Spielbarkeit hat einfach gestimmt. Jetzt hat es System 3 endlich für den Amiga umgesetzt – wir suchten nach Rostflecken...

Inhaltlich haben die Macher der „Last Ninja"-Reihe auch bei dieser Konvertierung nichts geändert, warum sollten sie auch? Nach wie vor muß sich ein namenloser Held durch fünf mythische Plattformwelten zum Obermythos Dameron vorkämpfen, den er dann in einer horizontal scrollenden Shoot 'em Up-Sequenz erledigen darf. Soweit die Action, die Adventure-Elemente hat man sich etwa wie folgt vorzustellen: Um aus dem ersten Level rauszukommen, muß man den Höllenhund Cerberus (Gruß an Elvira...) besiegen, was nur mit einem Dreizack klappt. Diesen wiederum bekommt man bloß von einem ganz bestimmten Dämon, der sich aber nur geschlagen gibt, wenn man ihn mit Feuerbällen attackiert. Auch diese besitzt der Held nicht von Haus aus, sondern erst, sobald er die grünen Drachen ein paar Screens vorher abgemurkst hat. Alles paletti? Auf alle Fälle paletti sind hier die ausgefeilte Joysticksteuerung und die feine Soundbegleitung mit ihren realistischen FX und der atmosphärischen Musik; ein bißchen Sprachausgabe gibt's obendrein. Die Grafik kann da trotz Acht-Wege-Scrolling nicht ganz mithalten, sie ist vor allem nicht so abwechslungsreich, wie man sich das aufgrund der thematisch verschiedenen Level (Hölle, Griechenland, Keltenreich, Nordische Sagenwelt, Ägypten) erwarten würde. Somit hat Myth im Lauf der Jahre zwar keinen Rost angesetzt, aber für mehr als ein ganz nettes Spielchen reicht es heute halt nicht mehr. (L. Bunder)

Myth

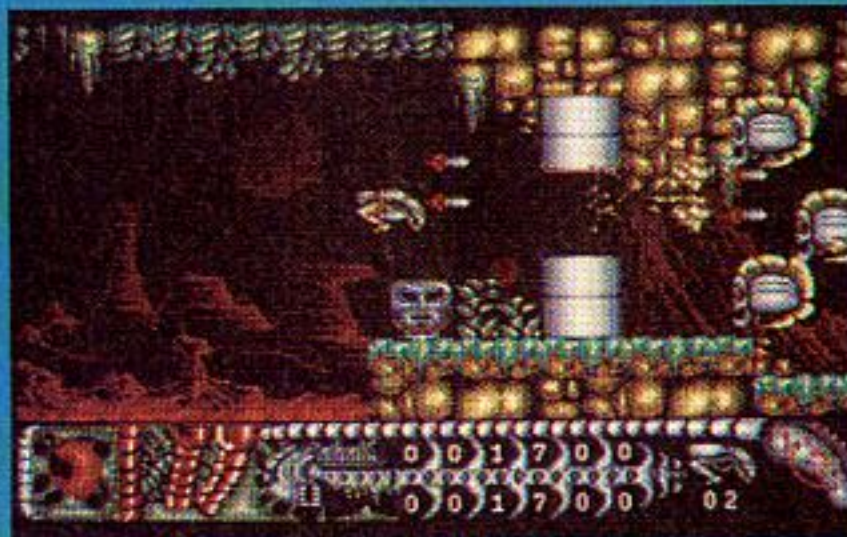
Grafik:	69%
Sound:	79%
Handhabung:	76%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	69%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	69%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 74,- DM
Hersteller: System 3
Genre: Mixtur

Spezialität: Mindestens 1MB, drei Disks, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt, HD-Installation, Spielstände speicherbar.

ALIEN WORLD

Erinnert Ihr Euch an „Blazing Thunder", Hi-Tecs tolle Panzerschlacht zum Kampfpreis? Ein Jahr später hat das gleiche Programmierteam erneut zugeschlagen und präsentiert nun Balleraction im All. Der Preis ist gestiegen – die Qualität auch?

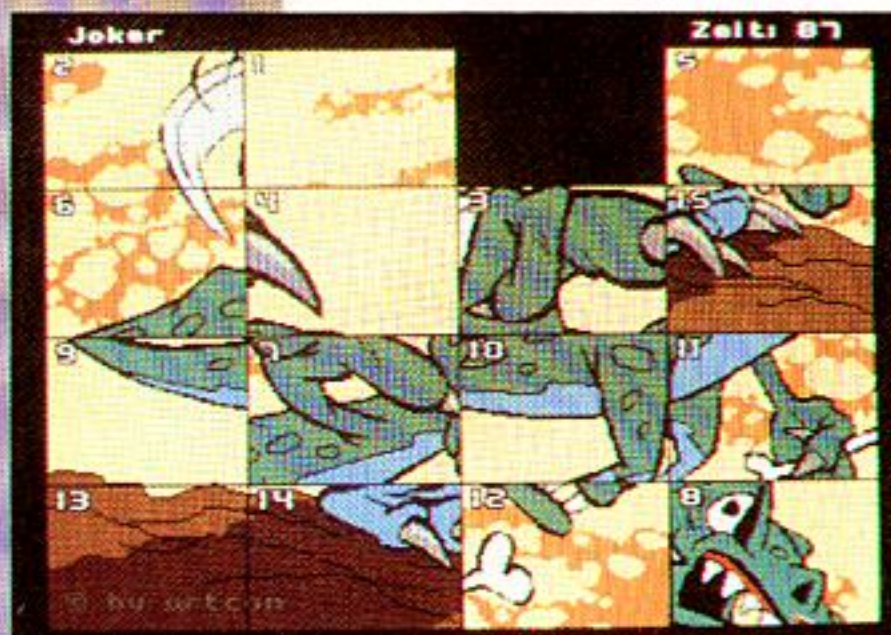
Pustekuchen, genau das Gegenteil trifft zu: Die Knallerei vor teils horizontal, teils vertikal scrollender Weltraumkulisse ist nur ein 08/15-Spielchen wie unzählige zuvor. Ja, selbst die Vorgeschichte wurde bei „Apidya" abgekupfert – in Insekten-Gestalt versucht man seine Angetraute aus den Klauen eines Space-Magiers zu befreien...
Am Weg durch die insgesamt 12 Level wird Langeweile zum ständigen Begleiter, von den Aliens über köchelnde Lavaströme bis zu den öden Endgegnern meint man, alles schonmal gesehen zu haben. Das gilt insbesondere für die einfallslosen Extrawaffen wie Mehrfachschuß oder Springbomben. Unsere Ballerhummel wird über eine unausgegorene Schwerkraftsteuerung dirigiert und kann außer schießen auch laufen, letzteres kommt in etwa einer Ruhepause gleich. Bloß, wer braucht die hier? Das Tierchen verträgt massig Feindberührungen, und das Spieltempo ist so niedrig, daß einem schier der Daumen abfault! Ja, da ist man für die vielen unfairen Stellen direkt dankbar, sonst wäre Alien World möglicherweise in einem Ruck durchgezockt.
Die farblose Grafik paßt nahtlos zum Gameplay, was nützt Parallaxscrolling, wenn die Animationen ruckeln? Freude machen nur die flotte Begleitmusik bzw. netten Soundeffekte, und das ist auch für 45 Märker zu wenig. Insekten-Fans sollten lieber ein paar Credits drauflegen und sich „Apidya" besorgen – Alien World ist bloß eine Eintagsfliege! (rl)

Alien World

Grafik:	50%
Sound:	64%
Handhabung:	42%
Spielidee:	19%
Dauerspaß:	33%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	39%

Für Anfänger
Preis: ca. 45,- DM
Hersteller: Hi-Tec Software
Genre: Action

Spezialität: Läuft am A500 Plus, Pausefunktion, keine Highscores, Poster von Daffy Duck anbei.

Lysis

Das ganze Leben ist ein Quiz…

Was kann sich wohl hinter einem Budget-Game verstecken, das versucht, „das geistige Potential jedes einzelnen so gut wie möglich auszuschöpfen"? Die sinnige Formulierung stammt aus der Anleitung, die blöde Frage von mir, und die Antwort ist ohnehin klar: ein Quiz natürlich!

Wieviele Schneidezähne hat eine Kuh? (Gar keine). Welcher König hatte den Beinamen „Gottesgeißel"? (Attila). Wo regieren die Grimaldis? (In Monaco). Wer solche Fragen beantworten kann und sich auch noch mit Cocktails, Sport, Theater und Raumfahrt auskennt, der wird bei dieser Multiple Choice-Veranstaltung nur Applaus zu hören bekommen. Wer es dagegen in seinem Leben bloß zum Spieletester gebracht hat, kriegt auch des öfteren digitalisierte Mißfallensbekundungen serviert…

Ein bis acht Ahnungslose dürfen mitraten, die Spieldauer kann zeitlich (Maximum: vier Stunden) oder rundenmäßig (maximal hundert) begrenzt werden, und auf Wunsch wird alle zehn Durchgänge ein kleines Geschicklichkeitsspiel eingeschoben. Letztere sind nichts Besonderes, sondern ein simpler Reaktionstest, ein simples Verschiebe-Puzzle und eine weniger simple Memory-Variante. Schließlich soll auch die Extras-Option nicht unerwähnt bleiben, obwohl sie es eigentlich kaum verdient hat. Dabei darf man dann unter bestimmten Umständen das Fragengebiet für seine(n) Konkurrenten aussuchen, eine (Joker-) Frage auch mal falsch beantworten und so weiter.

Grafik und Sound sind kaum vorhanden, die Maussteuerung klappt dafür anstandslos, die über 2.000 Fragen sind gut gemixt, und der Preis ist günstig. Noch was vergessen? Nee, Lysis ist halt ein „Trivial Pursuit" zum Spartarif – nicht mehr, aber auch nicht weniger. (od)

Lysis

Grafik:	9%
Sound:	14%
Handhabung:	68%
Spielidee:	31%
Dauerspaß:	56%
Preis/Leistung:	58%
Red. Urteil:	52%

Für Anfänger
Preis: ca. 39,- DM
Hersteller: Media
Genre: Quiz

Spezialität: Komplett in deutsch, auch für den A500 Plus geeignet.

Kosmos

Hei, es geht mal wieder um die strategische Eroberung der Milchstraße! Da bin ich der richtige Mann, sowas interessiert mich immer – selbst wenn ich dann feststellen muß, daß die Eroberung fad, die Straße holprig und die Milch sauer ist…

Denn der Kosmos von Keim Software ist nur ein schlapper AMOS-Clone des ohnehin unerträglichen „Reach for the Stars". Zwei bis vier menschlich oder digital gesteuerte Imperien beginnen ihre Eroberungsfeldzüge mit einem Sonnensystem plus einer gewissen Grundausstattung an Kreuzern und Kohle. Runde um Runde fließen nun die Steuern, viele eroberte Planeten bringen viel Mammon, und davon kann man sich weitere Schiffe, Festungen oder Transmitter kaufen. Man kann es aber auch bleiben lassen, denn leider schafft das Teil noch nicht einmal den Sprung über die 8 Prozent-Hürde des SSG-Vorbildes!

Schön, im gnadenlosen Vergleichskampf der Absteiger scrollt die Kosmos-Sternenkarte glatter, dafür sieht sie tatsächlich noch erbärmlicher aus; die Musik klingt zwar nicht sooo schlecht, aber auch nur deshalb, weil sie aus dem AMOS-Soundpool stammt. Und dann erst die umständliche und mit allerlei Macken behaftete Steuerung, Maus und Icons scheinen hier einen Privatkrieg auszutragen! Vom Plazieren getätigter Einkäufe bis zur Ausgabe der Marschbefehle stolpert der Kosmonaut immer wieder über ärgerliche Haken und Ösen, letztendlich hat man mehr mit der Handhabung zu kämpfen als mit den Gegnern. Kein Wunder, daß jede Motivation in Nullkommanix in der galaktischen Düsternis versickert, dieses Spiel würde man sogar seinem PD-Anbieter zurückschicken – für knapp 30 Märker ist es eine glatte Unverschämtheit! (jn)

Galaxis des Grauens

Kosmos

Grafik:	7%
Sound:	38%
Handhabung:	17%
Spielidee:	11%
Dauerspaß:	8%
Preis/Leistung:	11%
Red. Urteil:	8%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 29,- DM
Hersteller: Hickory/Keim Software
Genre: Strategie

Spezialität: Komplett in deutsch, 1MB erforderlich – warum nur?

Durch sein verblüffendes Zusammenspiel mit menschlichen Darstellern hat der Cartoon-Hase Kintopp-Geschichte geschrieben, jetzt hat er sich auch in den Annalen der Computer-Historie verewigt: Wir präsentieren das erste Amiga-Game, das sich ausschließlich von Festplatte spielen läßt!

Nein, hier handelt es sich nicht um einen verspäteten Aprilscherz, sondern um ein bitter ernst gemeintes Zitat aus der Anleitung: „Das Spiel muß auf Festplatte installiert werden". Ganz klein und unauffällig steht es auch noch mal außen auf der Packung – ob sich Disney vielleicht gar für diese sensationelle Pionierleistung schämt? Daß auch mindestens 1MB Arbeitsspeicher benötigt wird, versteht sich da beinahe von selbst, aber die Anleitung hält noch mehr Überraschungen bereit: „Wenn Sie über nur 1MB verfügen, werden Sie während des Spiels manchmal bemerken, daß die Animation 1 oder 2 Sekunden lang einfriert." Nur von Festplatte? *Nur* 1MB?? Na super, welche Konfiguration braucht man eigentlich, damit der Hase *richtig* läuft??? Oder sollten wir besser fragen, ob es sich wohl lohnt, nun extra seinen Amiga massiv aufzurüsten? Denkt man rund drei Jahre zurück, genauer an den ersten Digi-Auftritt des Trickfilm-Hasen (auch damals schon unter den Fittichen von Infogrames), so kommen da doch arge Zweifel auf: Das Actionspielchen sah zwar nett aus, war ansonsten aber eher dünn – ob das actionbetonte Adventure jetzt eine bessere Figur macht? Nun, erstmal macht jedenfalls der gute Roger eine traurige Figur, sitzt er doch allein zu Haus, obwohl er eigentlich auf Baby Hermann aufpassen sollte. Der jugendliche Zigarrenraucher hat es aber vorgezogen, der Molkerei nebenan einen Besuch abzustatten, was unseren Roger vor größere Probleme stellt: Wenn er den kleinen Racker nicht wieder einfängt, ehe Mami vom Einkaufen zurück ist, gibt's mächtig Zoff! Erschwerend kommt hinzu, daß er selbst im Haus eingeschlossen ist…

In der Praxis soll man dem Langohr also bei seiner Flucht durch diverse Räumlichkeiten behilflich sein, Ausgangspunkt ist das Wohnzimmer. Hier gilt es, zunächst einen Wandschrank zu öffnen, den Deckenventilator einzuschalten, sich durch Hüpfen am Sofa an dessen Rotorblätter zu krallen und im richtigen Moment abzuspringen – schon saust Roger durchs Zimmer, und ab geht's durch den Lüftungsschlitz in die Küche! Die Rätsel werden leider auch später nicht viel anspruchsvoller, wegen der begrenzten Anzahl von probiertauglichen Gegenständen überfordert die Hasenjagd noch nicht mal Brorks bescheidene Geisteskräfte.

So mager der Spielablauf, so gelungen die Präsentation: Grafik und Sound sind vom Allerfeinsten; wo Disney draufsteht, ist halt auch Disney drin. Immer unter der Voraussetzung natürlich, daß man eine mächtig aufgerüstete „Freundin" besitzt, sonst – siehe oben. Auch die Joysticksteuerung klappt ordentlich, aber was hilft's? Das nächste Mal bitte ein anspruchsvolleres Gameplay und dafür weniger Ansprüche an die Hardware… (od)

Roger Rabbit

Grafik:	87%
Sound:	87%
Handhabung:	61%
Spielidee:	37%
Dauerspaß:	45%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	50%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Disney/Infogrames
Genre: Abenteuer

Spezialität: Deutsche Anleitung, sechs Disks, mindestens 1MB Speicher und Festplatte erforderlich.

Ein paar hätten wir noch...

Amiga Joker 4/90
Sport vom Feinsten: „TV Sports Basketball", „Tie Break" und „Manchester United". Plus einer Mini-Ausgabe des Jokers als Aprilscherz!

Amiga Joker 9/90
Harte Soft für harte Zocker: „Unreal", „Wongs" und „Hero's Quest". Plus tolle Einsteiger-Tips für schöneres Spielen!

Amiga Joker 1/91
Lang erwartet: „Elvira", „Monkey Island" und „Ultima V". Außerdem die Top Five 90 und ein Bericht von der Amiga 90 in Köln!

Amiga Joker 4/91
Große Namen: „Railroad Tycoon", „Back to the Future III" und „Jonathan". Weiters die Möglichkeit, aus seinem 500er einen 2000er zu machen!

Amiga Joker 7/91
Alle Sommer-Hits: „Spirit of Adventure", „Flight of the Intruder", „Wonderland", „Prehistorik" plus „10 neue Compilations" und sämtliche Renner von der Londoner „Trade Show"!

Amiga Joker 9/91
Unser zweiter Sommer-Hammer: „R-Type II", „Return of Medusa", „Eye of the Beholder", allererste Bilder der neuen Lucasfilm-Games und ein großer Vergleichstest „Amiga vs. Super Famicom"!

Amiga Joker 10/91
Übersichtlich: Große Specials über das „CDTV" und „Diskettenmagazine", sowie Spielepower von „Cruise for a Corpse" bis zum „Bundesliga Manager Prof."!

Amiga Joker 11/91
Der erste Joker im neuen Look: Mit mehr Seiten, vielen Spieletests, Tests von CDTV-Hard und -Soft, „DeluxePaint IV", jeder Menge Kopierprogramme sowie dem ultimativen Joystick-Special!

Amiga Joker 12/91
Alle Weihnachts-Renner: Tests zu „Lotus II" und „Apidya", ein Preview von „Das Schwarze Auge", der Messebericht „Amiga 91 Köln" und als großes Schwerpunktthema „Alles über Festplatten"!

Amiga Joker 1/92
Ein Heft wie eine Silvesterrakete: Tests zu „Populous II", „Double Dragon III" und „First Samurai", erste Bilder der Grafik-Wunder „Space Ace II" und „Guy Spy", sowie alles über den Szene-Sport „Trainer"!

Amiga Joker 2/92
Ganz schön bissig: Knackige Tests zu „Another World", „Robocop 3" und „Wrestle Mania", ein zähneknirschendes Interview mit Factor 5 und alles Wissenswerte über Virenbekämpfung!

Amiga Joker 3/92
Mächtig prächtig: „Epic", „Elvira II", „Might & Magic III" und „Larry V" im Test, dazu große Specials über Handhelds und Turbokarten, garniert mit heißen News von der CES in Las Vegas!

Amiga Joker 4/92
Schöner als Ostern: Leckere Tests zu „Bubble Bobble III", „Sim Ant" und „Ultima VI", ein Special über Basic und als große Überraschung den „April Joker" - das satirische Heft im Heft!

3. Sonderheft: Rollenspiele
Der absolute Wahnsinn: Über 80 Rollenspiele im Test (darunter gaaanz tolle Geheimtips!), massenhaft Infos, News und Previews sowie satte 14 Seiten voller Tips, Tricks, Pläne und Lösungen!

Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht – alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Joker Shop"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet bis einschließlich Ausgabe 10/91 nur 6,50 DM, ab Ausgabe 11/91 dann 7,- DM. Das Sonderheft: Poster & Lösungen gibt's schon für 6,- DM, für das Sonderheft: Rollenspiele müßt Ihr 8,50 DM anlegen.
Bei Vorkasse bitte 4,- DM (auf die Gesamtbestellung) für's Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

SUPER SKI 2

Na, wie war's in Albertville? Ach, Ihr wart gar nicht dort? Wohl wieder an der Vorqualifikation gescheitert, was? Macht Euch nichts draus, bei Microids Nachfolge-Streich in Sachen digitaler Winterolympiade ist Gold auch für überzeugte Antisportler drin!

Ja, selbst ungeschicktere Joystick-Athleten dürfen hier auf Edelmetall hoffen, denn die sechs gebotenen Disziplinen zeigen sich überwiegend von der leicht erlern- und steuerbaren Seite. Die weiße Pracht steht bis zu vier Digital-Olympioniken offen, zwei Sticks sind zugelassen – leider meist nur nacheinander, einziger Parallel-Wettbewerb ist Trickski auf der Buckelpiste.

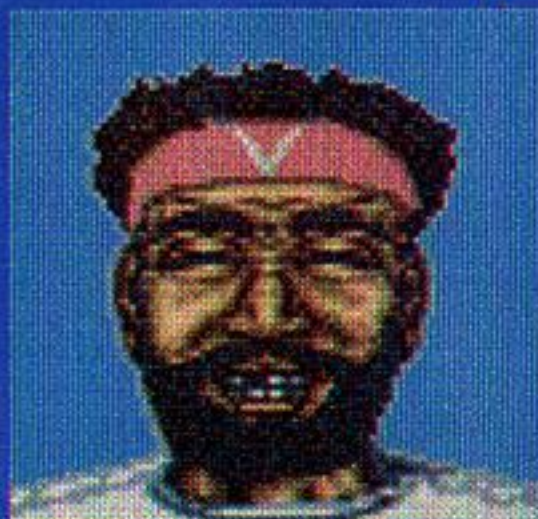
Den Anfang macht jedoch der Riesenslalom. In 3D-Perspektive à la „Outrun" brettert man tunlichst schnell durch die weitgesteckten Tore, vorzugsweise ohne Feindkontakt mit Bäumen oder Steinen. Die zurückgelegte Strecke wird mit einem Balken angezeigt, für die Punkteberechnung zählt die richtige Mischung aus Zeit und (nicht gemachten) Fehlern. Beim anschließenden Bobfahren enden Patzer gleich mit einem schwungvollen Flug aus der Bahn, also sollte die lange und kurvenreiche Eisröhre möglichst in der Ideallinie durchrauscht werden. Keine allzu schwere Aufgabe, der Bob ist ebenso groß wie die Steuerung simpel. Es folgt der „normale" Slalom, die Unterschiede zur Eröffnungsdisziplin beschränken sich allerdings auf engere Tore und eine langsamere Abfahrtsgeschwindigkeit, Perspektive und Wertung bleiben wie gehabt. Jetzt wird's etwas anspruchsvoller, denn beim Skisprung garantieren nur exaktes Timing und akrobatisches Reißen am Stick einen formvollendeten Flug ohne abschließende Bruchlandung: Der Flieger wird in der Seitenansicht gezeigt, ständig muß man seine Haltung nachkorrigieren – hat er eine gute Figur gemacht, muß nur noch die Weite stimmen, um ordentliche Noten einzuheimsen. Noch mehr Geschick verlangt die jüngste Olympia-Diziplin, das Freestyle-Rennen. Gleichzeitig mit einem Kontrahenten (digital oder menschlich) schlingert man so flott es geht eine Buckelpiste herunter, um mit gewagten Sprüngen die Gunst der Kampfrichter zu erobern. Zuguterletzt stellt das temporeiche Abfahrtsrennen (Slalom ohne Tore) noch einmal das Reaktionsvermögen auf die Probe.

Klar, daß am Ende jedes Einzelwettbewerbs die obligatorische Siegerehrung wartet, auch die übrigen Sportspiel-Standards wie Länder- bzw. Spielerwahl und ein Trainingsmodus fehlen nicht. Was fehlt, ist ein konstantes Niveau: Die Steuerung schwankt zwischen einfach und gewöhnungsbedürftig, die Zwischenbilder sind mal sehr schön, dann wieder etwas plump geraten. Im allgemeinen geht die Grafik aber durchaus in Ordnung, Scrolling und Animationen sind recht flüssig; beim herzlich eintönigen Sound hätten sich die Programmierer jedoch etwas mehr Mühe geben dürfen. Sieht man jetzt noch von den nervigen Ladezeiten ab, bleiben grundsolide Winterspiele in der Tradition von Epyx. Etwas mehr Abwechslung bzw. Ideenreichtum, und Super Ski 2 hätte das Zeug zu einem Medaillenanwärter gehabt. (pb)

Super Ski II

Grafik:	71%
Sound:	58%
Handhabung:	64%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	67%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Microids
Genre: Sport

Spezialität: Zwei Disketten, deutsche Anleitung, Pausefunktion.

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

	DM Preis
A 320 Airbus (dt.)	99,—
Abandoned Places (dt.)	72,95
Agony (dt.)	59,95
Alcatraz (dt.)	66,95
Amberstar (dt.)	79,95
Another World (dt.)	59,95
Apidya (dt.)	66,95
Battle Isle (dt.)	69,95
Birds of Prey (dt.)	79,95
Black Crypt (dt.)	59,95
Black Gold (dt.)	66,95
Bubble Bobble 3 (dt.)	59,95
Bundesliga Manager Prof. (dt.)	69,95
Castles (dt.)	69,95
Conquestador (dt.)	74,95
Cruise for a Corpse (dt.)	64,95
Darklands (dt.)	V. mö.
Das Schwarze Auge (dt.)	V. mö.
Death Knights of Krynn (dt.)	72,95
Double Dragon 3 (dt.)	59,95
Elvira II (dt.)	79,95
Epic (dt.)	66,95
Eye of the Beholder (dt.)	74,95
Eye of the Beholder 2	72,95
Face Off (dt.)	54,95
Formula One Grand Prix (dt.)	79,95
Gateway to the Savage Frontier	72,95
Gobliins (dt.)	66,95
Gods (dt.)	59,95
Heart of China (dt.)	79,95
Heimdall (dt.)	74,95
Hook (dt.)	64,95
Hotelmanager (dt.)	54,95
Indy Heat (dt.)	59,95
Jimmy White's Whirlw.Snooker (dt.)	69,95
Kick Off 2 (dt.)	54,95
Kick Off 2 - Final Whistle (dt.)	32,95
Kick Off 2 - Giants of Europe (dt.)	19,95
Kick Off 2 - Return to Europe (dt.)	19,95
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95
Knightmare (dt.)	69,95
Knights of the Sky (dt.)	82,95
Leander (dt.)	59,95
Lethal Excess (dt.)	66,95
Leisure Suit Larry 1 Deluxe	74,95
Leisure Suit Larry 5 (dt.)	79,95

	DM Preis
Lemmings (dt.)	59,95
Lemmings Data Disk (dt.)	44,95
Lotus Turbo Challenge 2 (dt.)	59,95
Mad TV (dt.)	* 74,95
Manchester United Europe (dt.)	59,95
Mega lo Mania (dt.)	66,95
Might & Magic 3 (dt.)	* 79,95
Ork (dt.)	59,95
PGA Tour Golf (dt.)	59,95
PGA Tour Golf Course Disk. (dt.)	37,95
Pinball Dreams (dt.)	59,95
Pirates (dt.)	59,95
Police Quest 3 (dt.)	79,95
Pools of Darkness	72,95
Populous (dt.)	29,95
Populous 2 (dt.)	69,95
Power Monger (dt.)	59,95
Power Monger Data Disk (dt.)	39,95
Railroad Tycoon (dt.)	79,95
Realms (dt.)	72,95
Red Baron (dt.)	79,95
Robocod (dt.)	59,95
Robocop 3 (dt.)	59,95
Secret of Monkey Island (dt.)	69,95
Secret of Monkey Island 2 (dt.)	V. mö.
Shadowlands (dt.)	72,95
Silent Service 2 (dt.)	82,95
Sim Ant (dt.)	89,95
Sim City & Populous (dt.)	74,95
Sim Earth (dt.)	* 79,95
Space Quest 4 (dt.)	74,95
Special Forces (dt.)	79,95
Starbyte No. 1 (dt.)	66,95
Starbyte Super Soccer (dt.)	66,95
Star Flight (dt.)	29,95
Starflight 2 (dt.)	59,95
Their finest Hour (dt.)	69,95
Their finest Hour Mission Disk (dt.)	32,95
Turrican 2 (dt.)	59,95
Ultima 6 (dt.)	72,95
Utopia (dt.)	69,95
Vroom (dt.)	64,95
Willy Beamish (dt.)	74,95
Wing Commander (dt.)	V. mö.
Wizardry 7	V. mö.
Wolfchild (dt.)	59,95
Wrestle Mania (dt.)	59,95

1 MB-Erw. f. Amiga (absch.+Uhr +schnelle Speicherchips)	**69,00**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	**159,00**
Das Lucasfilm-Buch (dt.)	**29,80**
Joystick Adapter für 4 Spieler (Amiga & Atari ST)	**24,95**

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler · Computersoftware
Blücherstr. 24 · Postfach 1113 · D-4290 Bocholt
Tel. (02871) 183088, 180637 · Fax-Nr. 8631

SOFTWARE MANIACS
DIE SPEZIALISTEN

HOTLINE 1
030/6944862
11 - 19.00 h Versand
sonst Anrufbeantworter

	PC	Amiga	ST
Amiga 4-Player Adapter	-	24,95	-
A Laufw. + Speedball 2 + Gods	-	239,-	-
A Mouse (Roter)	-	44,95	-
A 1MB Speichererweiterung +	-	89,95	-
A 1MB + Kick Off 2	-	109,-	-
A 1MB+Dungeonmaster+Chaos	-	149,-	-
Airbus 320 ++	i.V.	94,95	94,95
Abandoned Places ++	84,95*	74,95	74,95*
Agony +	-	69,95*	i.V.
Alcatraz +	74,95*	69,95	69,95
Amberstar I ++	i.V.	79,95	79,95
Amberstar Lsg.-Buch ++	29,95*	29,95	29,95
Apidya ++	-	69,95	-
Bandit Kings of Anc. China +	89,95	84,95	-
Bards Tale 3 +	69,95	69,95	-
Bards Tale Construction Set +	79,95	i.V.	-
B.A.T. 1 ++	74,95	74,95	84,95
B.A.T. 2 ++	84,95*	74,95*	74,95*
Battle Isle ++	84,95	69,95	-
Battle Isle Zusatzdisketten	39,95*	39,95*	-
Birds of Prey +	84,95*	79,95	79,95*
Black Crypt ++	i.V.	69,95	-
Black Gold +	74,95	69,95	69,95
Black Sect ++	84,95*	74,95*	74,95*
Buck Rogers I ++	89,95	84,95	-
Buck Rogers 2	79,95	69,95*	-
Buck Rogers Brettspiel (TSR) +	▥ 79,95	▥ 79,95	▥
Bundesliga Manager 2 ++	69,95	69,95	69,95*
Cadaver - The Payoff ++	i.V.	39,95	39,95
Castles +	84,95	69,95*	-
Champions of Krynn +	69,95	69,95	????
Chaos Engine +	-	69,95*	69,95*
Chaos Strikes Back	-	69,95	69,95
Conquestador ++	74,95*	74,95	74,95*
Curse of the Azure Bonds +	59,95	69,95	74,95
Daemonsgate 1 ++	i.V.	69,95*	69,95*
Dark Queen of Krynn	74,95*	i.V.	-
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	-
Deuteros ++	-	74,95	74,95

\+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

	PC	Amiga	ST
Die Kathedrale ++	84,95	84,95	84,95*
Dragonflight Special Ed. ++	84,95*	69,95	69,95
DSA - Die Schicksalsklinge ++	79,95*	69,95*	69,95*
DSA Das Rollenspiel (Schmidt)	alle Module lieferbar		
Dungeon Master	89,95*	69,95	69,95
Dynablasters +	74,95*	69,95	69,95*
Elvira 1 ++	89,95	74,95	74,95
Elvira 2 ++	89,95	74,95	74,95*
Elvira - Arcadegame +	74,95*	69,95	69,95*
Epic +	74,95*	69,95*	69,95*
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	-
Eye of the Beholder 2	69,95	69,95*	-
Eye of the Beholder 2 ++	89,95*	i.V.	-
Eye of Beholder 2 Lsg.-Buch ++	24,95	24,95	-
F-15 Strike Eagle 2 +	89,95	84,95	84,95
Fate - Gates of Dawn ++	84,95*	69,95	69,95
Flight of the Intruder +	84,95	79,95	79,95
Formula 1 Grand Prix +	89,95*	84,95	84,95
Gateway to Savage Frontier 1	74,95	69,95	-
Gateway to Savage Frontier 1 ++	89,95*	79,95*	-
Ghengis Khan ++/+	89,95	84,95	-
Gobliins ++	69,95	69,95	69,95
Gravis Joystick	99,95	79,95	79,95
Great Courts 2 ++	74,95	69,95	69,95
Hard Nova +	74,95	69,95	69,95
Harpoon inc. Battlesets 1u.2 +	89,95	79,95	-
Heart of China ++	99,95	89,95	-
Heimdall +	89,95	74,95	74,95
Indiana Jones 3 ++	89,95	69,95	69,95
Indiana Jones 4	79,95*	i.V.	i.V.
Infocom Adventures diverse	34,95	34,95	34,95
John Madden Football	84,95*	69,95*	-
Kick Off 2 ++	69,95	59,95	59,95
Kings Quest 5 ++/+	109,95	84,95	????
Larry 1 (neue Version) +	89,95	84,95	????
Larry 3 ++	99,95	99,95	????
Larry 5 ++/+	99,95	84,95	????
Legend of Faerghail ++	74,95	69,95	69,95
Lemmings 1 +	79,95	59,95	59,95

Über 1000 lieferbare Spiele

Maniacs Verkaufs Charts
1. Monkey Island 2
2. Ultima 6
3. Amberstar I
4. Civilisation
5. Falcon 3.0
6. Special Forces
7. Bundesliga Man. 2
8. Might & Magic 3
9. Battle Isle
10. Wing Commander 2
11. Formula 1 GP
12. Eye of Beholder 2

HOTLINE 2
030/6937245
11 - 18.30 h Laden

Software Maniacs proudly presents..........

DIE TRAUMFABRIK
Die Nummer 1 in Berlin

Ladenlokal Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61
100 m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße, Mo-Fr 11-18.30, Sa 10-13.30

Samstach + 02.05.92 + "EA Hockey Turnier" Mega Drive + Anmeldeschluß 30.04.92
Anmeldeschluß 30.04.92 + "EA Hockey Turnier" Mega Drive + 02.05.92 + Samstach

Game Gear · Mega Drive · CDTV · CD ROM · Game Boy · NES · Lynx · Joysticks · Master System · C64 · Hintbooks

030/6944156
Info Anrufbeantworter
030/6944256
Fax-Line

	PC	Amiga	ST
Lemmings 1 Zusatzdisketten +	59,95	54,95	54,95
Lord of the Rings 1 +	74,95	69,95*	i.V.
Lotus Turbo Challenge 2 ++	-	69,95	69,95
M1 Tank Platoon +	99,95	84,95	84,95
Mad TV ++	84,95	72,95*	-
Maniac Mansion ++	69,95	69,95	69,95
Mega lo Mania ++	i.V.	69,95	69,95
Microprose Golf +	94,95*	84,95	84,95
Midwinter 2 +/++/++	104,95	79,95	79,95
Might & Magic 2	74,95	74,95	-
Might & Magic 3	79,95	69,95*	-
Might & Magic 3 ++	94,95	79,95*	-
Might & Magic 3 Lsg.-Buch ++	34,95	34,95	-
Monkey Island 1 ++	79,95	69,95	69,95
Monkey Island 2 ++	89,95	79,95*	i.V.
Monkey Island 2 Lsg.-Buch ++	15,-	15,-	15,-
M.U.D.S. ++	69,95	49,95	-
PGA Tour Golf +	74,95	65,95	-
Pinball Dreams +	i.V.	69,95	-
Pirates +	64,95	64,95	64,95
Plan 9 from Outer Space +	i.V.	i.V.	i.V.
Planets Edge	84,95*	69,95*	-
Police Quest 3 ++/+	99,95	94,95*	????
Pools of Darkness	74,95	69,95*	-
Pools of Darkness ++	89,95*	79,95*	-
Populous 2 +	i.V.	69,95	69,95
Powermonger +	84,95*	59,95	59,95
Powermonger Data Disk +	i.V.	39,95	39,95
Quest for Glory 2 (Sierra)	89,95	89,95	????
Railroad Tycoon +/++/++	99,95	84,95	84,95
Realms +	84,95*	74,95	74,95
Rebel Racer ++	74,95*	69,95*	-
Red Baron 1 ++/+	99,95	89,95	-
Rings of Medusa 2 ++	74,95	69,95	69,95
Rise of the Dragon ++	99,95	89,95	-
Secret of the Silver Blades	69,95	69,95	69,95*
Sensible Soccer +	i.V.	69,95*	69,95*
Shadowlands +	84,95*	72,95	72,95
Shanghai 2	84,95	74,95*	

Genießt unseren Service

	PC	Amiga	ST
Shuttle ++	129,95	109,95*	109,95
Silent Service 2 +	89,95	84,95	84,95
Sim Ant	89,95	84,95	-
Sim Ant ++	99,95*	84,95*	-
Sim City/Populous +	74,95	74,95	74,95
Sim City Architecture 1 u. 2 +	39,95	39,95	????
Sim Earth ++	89,95	72,95*	72,95*
Soul Crystal ++	74,95*	69,95	69,95*
Space Crusade ++	84,95*	69,95*	69,95*
Space Max ++	74,95*	69,95*	-
Space Quest 1 (neue Version)+	89,95	84,95*	????
Space Quest 3 ++	99,95	99,95	99,95
Space Quest 4 ++/+	99,95	89,95	????
Special Forces +	94,95*	84,95	84,95
Spirit of Adventure ++	74,95	69,95	69,95
Starbyte Super Soccer ++	74,95	69,95	69,95
Starflight 2	69,95	69,95	????
Steigenberger Hotel ++	69,95*	59,95	-
The Games Winter Challenge +	84,95	69,95*	-
The Godfather +	74,95	69,95	69,95
Their Finest Hour 1 +	74,95	69,95	69,95
Their Finest Hour 1 - Mission 1	34,95	34,95	34,95
TV Sports Baseball +	84,95*	69,95*	-
TV Sports Boxing +	84,95	69,95*	-
TV Sports Rollerbabes +	84,95*	69,95*	-
Twilight 2000 +	84,95*	84,95*	84,95*
Ultima 5 Warriors of Destiny	59,95	49,95	74,95
Ultima 6 The False Prophet +	59,95	69,95	74,95*
UMS 2 +	99,95	84,95	84,95
Utopia ++	84,95*	74,95	74,95
Vroom +	-	69,95	69,95
Warlords 1	74,95	69,95	-
Whirlwind Snooker +	i.V.	74,95	74,95
Wing Commander 1 +	79,95	????	????
Winzer ++	74,95	69,95	69,95
Wiz 6 Bane of Cosmic Forge	59,95	79,95	-
Wiz 7 Crusaders of Dark Savant	84,95*	i.V.	-
Wolfchild +	i.V.	69,95	69,95*
Zack McKracken ++	69,95	69,95	69,95

Heute bestellt Gestern geliefert ?

Alle Preise sind Versandpreise, Ladenpreise variieren, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8,50 DM Versandkosten, bis 200 DM 6,50 DM, bis 300 DM 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 6,00 DM mehr. Sicherheitskarton + 3 DM. Diskettentest + 3 DM. Vorkasse -50%, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf Software ein halbes Jahr Garantie. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quält Euch der Wissensdurst besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten u. am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (27.03.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen. Seid Ihr gerade in Berlin, könnt Ihr die Games auch selbst in unserem Ladengeschäft in Kreuzberg abholen. Inhaber: Goepel & Co OHG

Brides of Dracula

Ein Actionadventure rund um den blutdurstigen Langzahn und seinen Erz-Kontrahenten Dr. van Helsing – das hört sich doch schaurig-schön an, oder? Schaurig ist es denn auch, aber schön?

Man übernimmt einen der beiden Helden und überläßt den anderen einem joystickbewaffneten Freund oder der „Freundin". Als Dracula muß man 13 Jungfrauen durch kraftvolles Zubeißen zum Vampirismus bekehren; Dr. van Helsing hat die Aufgabe, 13 Gegenstände (Kreuz, Hammer, Holzpfahl, Knoblauch, etc.) zu finden, mit denen er den Grafen ärgern kann. Damit unsere Sammler und Jäger den Überblick nicht verlieren, hat man ihnen neben einem großen Energiebalken je 13 Anzeigen für das Beutegut spendiert. Das digitale Transsylvanien besteht aus fünf Einzelgebieten, zwischen denen die Jungs mit Hilfe von Teleportern, Geheimgängen und Dungeons hin- und herwechseln können, gelegentlich liegen nützliche Extras herum. Gekämpft wird natürlich auch ein bißchen, dabei muß Vampi seine drei Bildschirmexistenzen boxenderweise gegen (relativ harmlose) Bauern und Pfarrer verteidigen, der Doktor verteilt Fußtritte an Werwölfe und untote Butler.

Leider bekommt man hier die Gänsehaut von der Präsentation: Wegen des Split-Screens plus NTSC-Streifen ist die ruckelige Grafik im Look von „Nighthunter" winzig ausgefallen, die Animationen der Helden erinnern an Hochgeschwindigkeitszombies. Zudem ist der Sound so unerträglich wie die (Kampf-) Steuerung unfair. Schade, aus der vampirösen Hatz hätte was werden können – zur Strafe sollte man die Programmierer ein Jahr lang mit Knoblauch mästen! (mm)

Brides of Dracula

Grafik:	59%
Sound:	31%
Handhabung:	39%
Spielidee:	46%
Dauerspaß:	41%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	39%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Gonzo Games/ Software Business
Genre: Action

Spezialität: Nettes Intro, Erfolg wird in Prozenten angezeigt, unser Testmuster war schwer absturzgefährdet.

Wenig Pracht um Mitternacht

The Keys to Maramon

Kein Mensch hat darauf gewartet, trotzdem hat Mindcraft diesen Action-Rolli ohne Action jetzt auch für den Amiga umgesetzt. Obwohl das Ding erst letztes Jahr für den PC erschienen ist, wird man das Gefühl nicht los, vor einem steinalten Programm zu sitzen . . .

Ja, als „Ultima II" noch die Speerspitze der Dungeon-Entwicklung darstellte, wunderte sich niemand über ein Rollenspiel mit schlichter Grafik, schlichtestem Sound und einer Handlung mit der Komplexität von Sackhüpfen – aber zu Zeiten, da „Das Schwarze Auge" vom Monitor blinzelt?!
Es gibt hier keine Party, sondern bloß einen einsamen Einzelkämpfer, den man sich aus einem vierköpfigen Helden-Pool aussuchen darf. Der Auserwählte hat dann die Aufgabe, das Städtchen Maramon von der Monsterplage zu befreien. Weil die Unwesen nur nachts aktiv sind, verbringt man die Tage damit, sich in den Shops mit Waffen einzudecken, in den Kneipen eher sinnlose Gespräche zu führen und ein bißchen rumzustreunen. Mit Einbruch der Dämmerung nimmt man dann den Joystick etwas fester in den Griff und erlegt systematisch Orks und Goblins.
Wegen der Ähnlichkeiten in punkto Perspektive (leicht schräg von oben) und Handlung (stupide) wirken diese Nachtsequenzen fast wie eine Zeitlupen-Ausgabe von „Smash T.V.". Positiv fallen hier nur die abrufbaren Übersichtskarten, die simple Handhabung per Stick oder Keyboard und die zweieinhalb Gags auf; außerdem ist die Schlüssel-Arie recht flott und lädt nur kurz – was aber bei den minimalen Mengen an Grafik und Sound kaum verwundert. Fazit: Die Musik könnte aus der Frühzeit des 64ers stammen, die Effekte vom PC-Piepser und das Gameplay von einem Taschenrechner. (mm)

The Keys to Maramon

Grafik:	45%
Sound:	34%
Handhabung:	68%
Spielidee:	39%
Dauerspaß:	37%
Preis/Leistung:	49%
Red. Urteil:	37%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Mindcraft
Genre: Abenteuer

Spezialität: Englische Anleitung, kein Kopierschutz, HD-Installation möglich.

Kein Schlüsselerlebnis

Darauf haben wir lange warten müssen: Endlich ein Preisausschreiben, das thematisch zum Cover paßt! Und, seid Ihr reif für die Insel? Na, wir schätzen mal, für den Schatz, den es hier zu gewinnen gibt, seid Ihr auf alle Fälle reif . . .

Anker hoch, Maschinen volle Kraft voraus, wir gehen auf große Fahrt Richtung Schatzinsel! Weil dies keine lahme Kreuzfahrt, sondern ein flotter Wettbewerb ist, sind wir auch schon angelangt: Der erste Schatz, den es nun zu heben gilt, ist natürlich Pacific Islands, die brandneue Panzer-Strategiesimulation von Empire. Bereits der Vorgänger dieses Games schlug bei den Fans höllisch ein, so von wegen prima Komplexität und gleichzeitig flockenleichter Handhabung. Wer sich den inseligen Pazifik-Test in dieser Ausgabe zu Gemüte führt, wird feststellen, daß sich beim Nachfolger nur hinsichtlich der Komplexität etwas (zum Komplexeren hin) geändert hat. Ihr dürft das gerne selbst überprüfen – 15 von Euch können das demnächst sogar völlig kostenlos tun!

1. Preis

Ein Weltempfänger, einmal „Pacific Islands" plus dazu passendes Sweatshirt und Poster

2. – 3. Preis

Je einmal „Pacific Islands" plus passendes Sweatshirt und Poster

4. – 15. Preis

Je einmal „Pacific Islands"

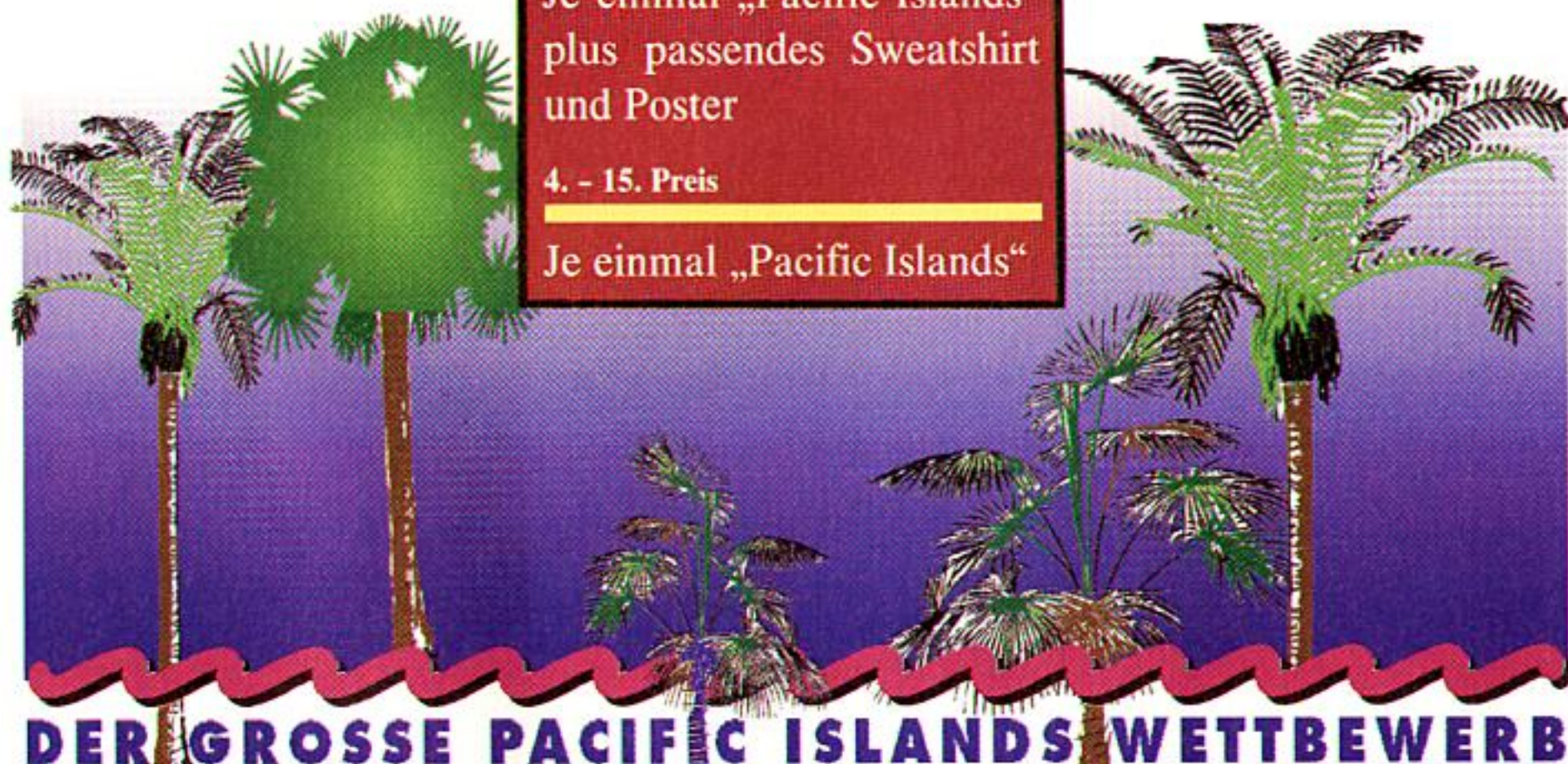
Gute Nachrichten schreien förmlich nach mehr guten Nachrichten, hier kommen sie schon: Damit er auf der pazifischen Insel nicht die Verbindung zur Außenwelt verliert, bekommt der Erste noch einen chicen Weltempfänger. Gegen die üblichen Minustemperaturen in dieser Ecke der Welt helfen wunderbar die guten Pacific Islands-Sweatshirts, und Poster wollen wir auch noch loswerden. Aber jetzt mal der Reihe nach:
Alte Weisheit – je pazifischer der Wettbewerb, desto simpler die Preisfrage:

Wie heißt der Vorgänger von „Pacific Islands"?

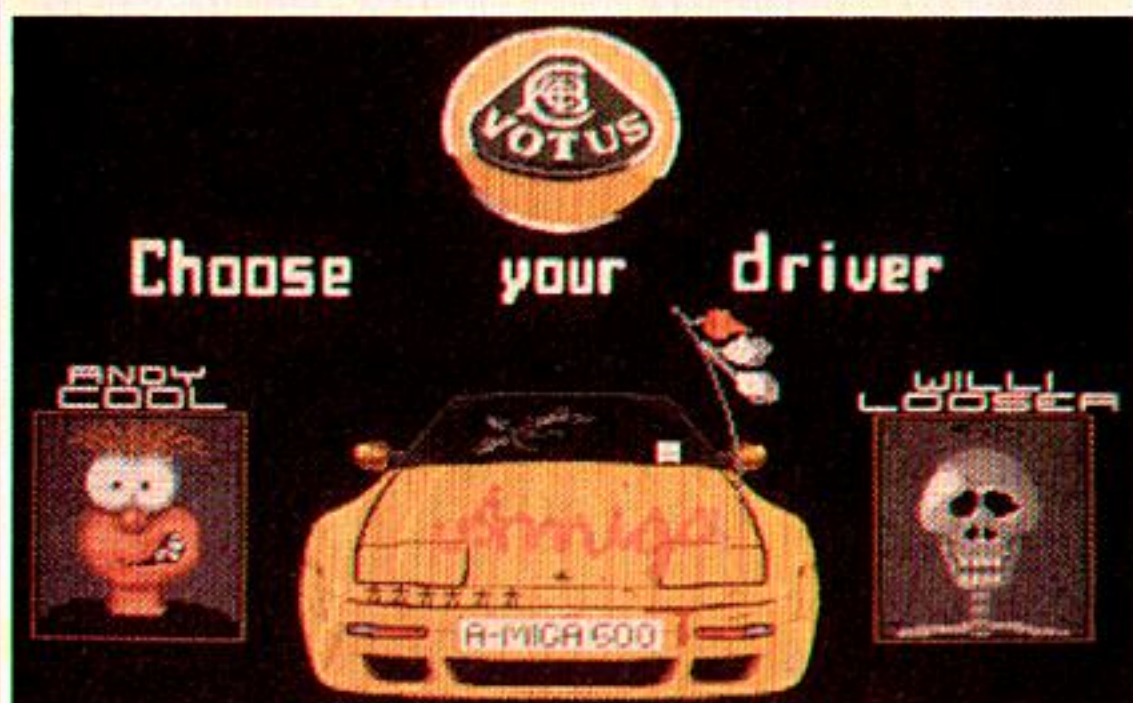
Das ist so einfach, das wissen sogar die Mitarbeiter des Joker Verlags, die Leute von Empire und der Rechtsweg – schade, daß sie trotzdem auch diesmal nicht mitmachen dürfen. Ihr dagegen dürft jetzt zur nächsten Postkarte greifen, die richtige Antwort draufschreiben und das Ganze an folgende Adresse schicken:

Joker Verlag
„Schatzinsel"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Zwei Dinge wollten wir noch loswerden: Der Einsendeschluß ist am 15.5.1992, und wir wünschen Euch natürlich inselweise Glück!

DER GROSSE PACIFIC ISLANDS WETTBEWERB

Die Schatzinsel

JOKER GALERIE

Der grimmige Mr. Infinity ist angeblich ein Wizard. Das sagt zumindest Christian Ittner aus Augsburg, und der muß es ja wissen.

Peter Rosellen aus Düsseldorf hat sich das Auswahlmenü von „Lotus Turbo“ vorgeknöpft – da werden die Jungs von Gremlin aber Augen machen!

. . .und noch mal Dieter Hawlan mit einem Porträt von „Kathie“.

Dieter Hawlan aus Linz möchte wahnsinnig gerne als Grafiker für Computergames entdeckt werden, deshalb zeigen wir die ganze Bandbreite seines Schaffens: Hier ist sein Kampfroboter . . .

Elvis lebt! Wie sonst hätte ihn Alfred Röhrich aus Neu Isenburg so treffsicher portraitieren können?

Mathias Podlovics muß Privatdetektiv sein! Wie sonst könnte er eine sooo treffende Collage unseres Redaktions-Alltags machen? Wohl spioniert, was?

Dieses herzallerliebste Würmchen will uns Marcell Krah aus Fürstenau als „Alien" verkaufen - na, sagen wir, es wäre ein Alien-Baby . . .

Der Mai ist nun wirklich kein Monat für Computer-Freaks: Viel zu sonnig, viel zu viel Sauerstoff - unsereins sitzt lieber im blassen Schein der Monitore und atmet unverdünntes Kohlenmonoxid. Da kommen einem auch die besten Ideen, wie die Kunstwerke in unserer kleinen Kreativ-Ecke mal wieder anschaulich beweisen . . .

Boah, ey!

Die Pictures sind ja echt die volle Härte, ey! Aber mit ausreichend Stickstoff in der Birne bringt Ihr das mindestens genauso gut, wenn nicht gar besser? Wirklich? Sehen wollen! Holt einen Briefumschlag aus dem Manta, verstaut darin knitterfrei Eure Computergrafiken, Zeichnungen oder Comic Strips, und ab damit an untenstehende Adresse. Könnte leicht sein, daß Euer Talent hier entdeckt wird - um Euch dann nicht zu blamieren, muß das Kunstwerk also UNBEDINGT SELBSTGEMACHT sein!

Joker Verlag
„Joker-Galerie"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

RUHMESHALLE

Und wieder einmal ist's soweit. Fortuna hat auch diesen Monat wieder einige Gewinner aus den Bergen Eurer Zuschriften herausgepickt — tja, und wer von Euch schon bald einen der tollen Preise in Händen halten wird, das erfahrt Ihr nur, wenn Ihr weiterlest...

Up & Down

Die Kathedrale gewinnt
Daniel Oyen, Sansbeck
Mit Bundesliga Manager Prof. kickt demnächst
Stefan Flubacher, Marktoberdorf
Willy Beamish heimst ein
Steffen Beil, Ilbeshausen
Je einen chiquen Sammelordner im neuen Design erhalten
Matthias Jülich, Grevenbroich
Torben Schirn, Berlin
Frank Seehaus, Bensheim

Stromausfall

Domain geht an
Christian Weihrauch, Roßtal
Speck Weg gebührt
Matthias Pietschmann, Ottobeuren

Seitenhiebe

Je einen bunten Joker-Jogger erhalten
Clemens Hellenschmidt, Laufen
Ronald Warnecke, Sollstedt
Michael Hoffmann, Düsseldorf

Der Kicker Cup

Mit Larry 5 flirtet ab sofort
Friedl Clever, München
Je ein tolles Joker-Shirt bekommen
Anke Pönitz, Leipzig
Frank Kutz, Wismar
Robert Oechsler, Offenbach
Je ein Joker-Sammelordner im neuen Look geht an
Karsten Heinze, Neustadt
Alexander Biehl, Duisburg
Thorsten Klopfer, Schwäbisch-Gmünd

Das Compucamp Gewinnspiel

Die richtige Antwort war natürlich Amiga-Basic, aber wer hat das nicht gewußt? Die Frage ist vielmehr: Wer von Euch Wissenden hat diesmal Glück gehabt und eine Woche Ferien im Compucamp gewonnen?!

Die sechs Gewinner heißen
Sascha Gerson, Dortmund
Peter Lenz, Wuppertal
M. Liberski, Frankfurt/Oder
Thomas Ihlenfeldt, Kiel
Christian Fock, Saarburg
Michael Uhse, Kempen

Wir gratulieren recht herzlich — bezüglich der genaueren Details Eures Urlaubs (wie, wann, wo, etc.) wird sich die Firma Computer World direkt mit Euch in Verbindung setzen!.

Abo-Lotto

Je ein scharfes Amiga-Game gewinnen die treuen Abonnenten
Kd. 28, Lindenberg Christoph
Kd. 1000, Jahn Torben
Kd. 4632, Stephan Michael

Es läuft noch

Der Turbo-Wettbewerb — und zwar bis zum 30. April des Jahres. Wer sein Kärtchen also noch nicht losgeschickt hat, sollte das schleunigst nachholen, immerhin warten ganz tolle Preise. Und wer nicht wagt, gewinnt nicht — oder wie war das noch gleich?

36. Gaaanz vorsichtig lockerst Du auch hier ein paar Steine und spähst durch das entstehende Loch – Dunkelheit! Du arbeitest weiter und stellst fest, daß Du offenbar die Küche des Entführers angebohrt hast! Natürlich kletterst Du hinein und liest weiter bei (16).

37. Es gibt nichts, was unser Pater nicht kaputtmachen könnte! Dein Manta Light und Dein PC wissen's schon – das Türschloß hingegen erst, nachdem Du aus Deiner unergründlichen Hosentasche den Dietrich zutage förderst, mit dem Du die Mechanik dieses dreisten Hindernisses gründlich durcheinander bringst. Schnapp, das Teil ist auf! Weiter bei (55).

38. Mit einem dumpfen Bong fällt die Tür hinter Dir zu: Dunkel war's, der Mond schien helle! Warum hast Du Depp Dir keine Lampe besorgt, hä? Marsch, zurück nach (1)!

39. Unten stehst Du in einem schaurigen Gangstück – dumpfe Luft, Spinnweben allüberall, eine Ratte huscht über Deinen linken Fuß, und Du glaubst sogar, den Ghost vom PC Joker kurz vorbeispuken gesehen zu haben. Die Tür direkt gegenüber bringt Dich zu (13).

40. Nach etwa zwanzig bis dreißig Metern endet der Gang. Zur Rechten befindet sich ein düsterer Torbogen, aus dem ein empörtes Schnaufen ertönt. Möchtest Du lieber umkehren (55) oder trittst Du mutig hindurch (8)?

41. Okay Priester, eine Chance hast Du noch! Würfele ein weiteres Mal, bei 1 bis 5 lies unter (21) weiter, die 6 führt Dich zur (53).

42. Mutig packst Du Richys Joystick und springst ins Zimmer, dabei „Peng, Bummm, radong!" schreiend. Laß den Würfel rollen; bei 1 bis 4 lies unter (51) weiter, sonst schlag die (30) auf.

43. Du probierst es mit der weiterführenden Tür, hast aber Pech – sie ist abgeschlossen! Wenn Du Brork bist, weiter bei (14), sonst ab nach (27).

44. Okay Opa, eine Chance hast Du noch! Würfele ein weiteres Mal; falls Du Werte von 1 bis 5 erzielst, schau bei (58) nach. Bei einer 6 ist hingegen (53) angesagt.

45. Gut so! Schon bald klafft ein Loch in der Wand, durch das Du hindurchschlüpfst. Dahinter befindet sich eine große Naturhöhle, Dich interessiert aber nur die ebenfalls ziemlich brüchige Mauer zur Linken. Weiter bei (36).

46. Der Schreibtisch vom Joker steht hier, davon abgesehen wird der Raum jedoch hauptsächlich als Lager genutzt. Machst Du ob des Durcheinanders schockiert eine Kehrtwendung (1) oder willst Du ein bißchen stöbern (10)?

47. Na, wer sagt es denn? Einige wuchtige Schläge, schon sinkt der seelenlose Schlitzer entseelt zu Boden. Dain is main gantzes Hätz! Weiter bei (60).

48. Die Tür ist zu – so ist das Leben. Du hockst Dich in Yogastellung nieder und murmelst: „Sesamsemmel mit Leberkäse, das wäre jetzt nicht schlecht." Die schon etwas schwerhörige Tür hält „Sesamsemmel" für ein Paßwort und gibt den Weg frei. Weiter bei (55).

49. Vorsichtig drückst Du die Klinke nieder. Tatsächlich – die Tür ist nicht verschlossen! Deine Lampe zeigt Dir ein quadratisches Zimmerchen. In der Wand gegenüber siehst Du eine weitere Tür, ansonsten ist der Raum leer. Weiter bei (43).

SEITENHIEBE

Warum ist das Honorar für Deinen Beitrag zum Know How noch nicht am Konto – obwohl er doch bereits im letzten Joker gedruckt war! Weshalb wurde Dein Leserbrief noch immer nicht beantwortet – obwohl Du ihn doch schon vor drei Tagen abgeschickt hast! Heute wird nicht gezögert, heute geht's um Verzögerungen!

Diesbezüglich trudeln nämlich des öfteren Nachfragen oder gar Beschwerden bei uns ein, also habe ich mich und meine Seite diesmal dem guten Zweck geopfert: Was hat es mit eventuellen Verspätungen auf sich? Greifen wir uns zunächst mal ganz zwanglos das Thema „Know How Honorare" aus dem Problem-Paket. Fest steht, daß Eure veröffentlichten Beiträge auch entlohnt werden, aber manchmal läßt die Kohle tatsächlich etwas auf sich warten. Nicht etwa, weil wir böswillige Sadisten wären – das mag zwar auf Teile der Belegschaft durchaus zutreffen, ist aber nicht der Grund. Nö, die Wartezeiten kleckern sich einfach am Weg durch die Instanzen zusammen: Werny wertet das Material aus, ich darf's in Mark und Pfennig umrechnen, dann geht's zur Buchhaltung und schließlich landet der Vorgang beim Versand. Und weil all diese Abteilungen natürlich auch noch andere Dinge zu erledigen haben (schließlich wollt Ihr ja nicht auf Euren neuen Joker verzichten), geht's halt nicht immer ganz so schnell, wie Ihr Raffzähne das verständlicherweise gerne hättet.

Ähnlich schaut's bei den Leserbriefen aus. Die sind zwar in aller Regel nicht mein Problem, aber unsere bejammernswerten Herren Redakteure haben mir so herzzerreißend Ihr Leid geklagt, daß ich nicht umhin kann, auch hier ein paar salbungsvolle Worte an Euch zu richten. Ehrlich, es werden alle Briefe beantwortet! Vorausgesetzt natürlich, daß Ihr Rückporto beigelegt und Eure Adresse notiert habt. Vorausgesetzt ferner, daß die Post weder Euren Brief noch unsere Antwort verschlampt, und daß Euer Schrieb nicht eh in der Mailbox landet. Doch auch hier gilt: Gebt uns bitte etwas Zeit. Meist werden die Briefe stoßweise bearbeitet, wenn ausnahmsweise mal Arbeitsflaute herrscht (also praktisch nie), oft genug sammeln sich wirklich halbe Waschkörbe an (vor allem vor dem Redaktionsschluß, also praktisch immer), und viel zu oft wird diese Arbeit für unsere Jungs tatsächlich zum Freizeitvergnügen. So habt denn ein wenig Nachsicht mit den armen Kerlen!

Ebenfalls ein beliebtes Thema sind Verzögerungen bei der Veröffentlichung von Kleinanzeigen. Unsere „Kleinen" erfreuen sich nämlich so großer Beliebtheit, daß wir mit dem Abdrucken oft nicht mehr nachkommen! Sie werden daher schön der Reihe nach abgearbeitet, im Zweifelsfall müßt Ihr wohl oder unwohl auf die folgende Ausgabe hoffen. Gänzlich schuldlos sind wir auch, wenn mal ein Abonnent sein Heft zu spät bekommt – wir können schließlich nicht mehr tun, als alle Abo-Ausgaben zeitgleich etwa 10 Tage vor Kiosk-Start auf den Weg zu bringen. Was soll man machen, wenn die Post mancherorts scheinbar per Rennschnecke ausliefert?

Oder nehmen wir die Erscheinungstermine für Spiele: Zwar kündigen wir in der Vorschau prinzipiell nur solche Programme an, die praktisch stündlich erwartet werden, aber so eine Stunde kann halt manchmal dauern – in Härtefällen gar zwei oder drei Jahre. So wird es leider immer wieder vorkommen, daß ein für's nächste Heft anvisiertes Game den Redaktionsschluß glatt verfehlt. Richtig ärgerlich wird es aber erst, wenn Ihr als glückliche Gewinner eines Preisausschreibens dem Eintreffen Eurer Beute entgegenfiebert, gell? Tja, hier dürfen wir amtlich versichern, daß die „kleinen" Wettbewerbe (Stromausfall, Seitenhiebe usw.) pünktlich bedient werden, da sie in unserer eigenen Verantwortung liegen. Leider haben wir jedoch schon mehr als einmal schlechte Erfahrungen gemacht, wenn bei größeren Veranstaltungen die Firmen selber ausliefern. Was tun? Nun, sicherlich gibt es hier keine Patentlösung, aber wichtig und richtig ist auf jeden Fall, daß Ihr uns informiert.

Der langen Rede kurzer Sinn: Die **drei superflotten Joker-Jogger**, die Ihr hier gewinnen könnt, sind auch garantiert superflott bei Euch! Jedenfalls dann, wenn Ihr mir auf ein Kärtchen schreibt, wo die diesjährigen Olympischen Sommerspiele stattfinden, und selbiges in olympischem Tempo in den Briefkasten befördert. Und sonst? Nicht verzagen – warten macht ja geduldig...

Eure Brigitta

Joker Verlag
„Seitenhiebe"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

COMPUTER ABC

Konstante: Hier geht es um einen Faktor, der einmal definiert wird und danach unveränderlich (eben konstant) ist. Solche festen Werte werden beim Abarbeiten von Programmen hin und wieder benötigt.
Kontaktpersonen: Mit solchen Leuten hat insbesondere Dr. Freak sehr viel zu tun, aber auch Großbetriebe kommen nicht ohne sie aus. Denn je nach Art der Firma verfügen meist nur Teile der Belegschaft über (Grund)-Kenntnisse in der Datenverarbeitung. Pro Abteilung gibt es also einen Mitarbeiter, der zumindest weiß, wie sich „Computer" schreibt – der ist dann die lokale Kontaktperson für alles, was irgendwie mit dem Zentralrechner des Betriebes zusammenhängt.
Kontrast: Wenn Euch die Welt nur noch grau in grau vorkommt, dann solltet Ihr mal am Kontrast-Rädchen Eures Monitors drehen. Falls hell danach wieder hell und dunkel dunkel ist, falls die Farben wieder leuchten wie am ersten Tag – ja dann hat's am zu niedrigen Kontrast gelegen...
Kontrolltaste: Damit könnt Ihr sicherlich etwas anfangen, wenn wir die Schreibweise etwas abändern. Wie wär's also mit dem CTRL-Key? Aha, gell? Das Teil ist eine Multi-Taste, mit der man, wenn sie mit anderen zusammen gedrückt wird, je nach Programm oder Betriebssystem die verschiedensten Funktionen auslösen kann.
Konvention: heißt frei übersetzt „Übereinkunft". In der berühmten Genfer Konvention haben sich die beteiligten Nationen z.B. darauf geeinigt, daß Kriege nach bestimmten Anstandsregeln geführt werden (als ob sie dadurch besser würden). Viel nützlichere Konventionen bzw. Normen finden sich in der Elektronik, weshalb es wurscht ist, ob Ihr einen speichererweiterten A500 oder gar den 2000er Euer eigen nennt – Elvira zeigt auf beiden ihre Reize.
Konvergenz: In unserem Metier hat der Begriff mit den Farbmonitoren zu tun, denn damit die Optik eines Games nicht nur bunt, sondern auch scharf ist, müssen die Farbstrahlen (rot, grün, blau) pixelgenau auf der Mattscheibe zusammentreffen. Stimmt diese Zusammenführung (Konvergenz) nicht mehr, verwischen sich die Konturen.
Konvertierung: Erscheint ein Spiel mal wieder zuerst für den PC und wird dann später auf den Amiga umgesetzt, spricht man von einer „Konvertierung". Na, so eine Überraschung!
Koordinaten: Kennt jeder, der mal unter der Schulbank „Schiffe versenken" gespielt („B 5?" „Getroffen und versenkt!") hat. Koordinaten bezeichnen immer einen exakt definierten Punkt – bei zweidimensionalen Systemen braucht man zwei davon, soll's dreidimensional werden, sind drei erforderlich (Höhe, Breite, Tiefe = x-, y- und z-Koordinate). Verbindet man nun die Koordinaten mit Linien, so erhält man Vektoren. Jetzt noch flugs die Flächen farbig ausfüllen, schon haben wir einen „Castle Master"! Oder zumindest etwas Ähnliches...
Kopffenster: Disketten jeder Art und Sorte haben immer ein Loch in der Hülle, damit der Schreib-Lese-Kopf ungehinderten Zugang hat. Merke: Ohne Löcher läuft nix!
Kopierschutz: ärgerliche und meist völlig unnütze Einrichtung, mit der verhindert werden soll, daß die bösen Ra... Rabattkopierer ein Programm auf ungesetzliche Weise vervielfältigen (also kopieren) und in den Verkehr bringen. Hat aber noch nie einen gehindert. Da gibt es z.B. die sogenannten On Disk-Kopierschütze, mit denen in der Regel nur erreicht wird, daß brave Käufer keine Backups anfertigen können – sofern sie nicht ein aktuelles und völlig legales Kopierprogramm ihr eigen nennen. Dann erfreuen sich auch Codeabfragen vielfältiger Beliebtheit, bei denen man etwa ein bestimmtes Wort aus der Anleitung oder einfach nur eine wirre Zeichenkette eingeben darf. Diese Methode taugt zwar ebenfalls nichts, hat aber immerhin den Vorteil, daß Festplatteninstallation und Sicherheitskopien zum privaten Gebrauch ohne weiteres möglich sind. Und schließlich laufen einem gelegentlich ganz exotische Verfahren über den Weg, wo z.B. mitgelieferte Hardwarezusätze an den Rechner angeschlossen werden müssen (Dongle-System).
Koprozessor: Dieses liebe Helferlein dient der Leistungssteigerung von Computersystemen, indem es dem Herz des Rechners, dem Mikroprozessor, bestimmte Arbeiten abnimmt.
Korrekturtaste: Besser bekannt unter dem Begriff „Backspace", setzt ein Druck auf diese Taste den Cursor um jeweils einen Buchstaben zurück und löscht bei der Gelegenheit auch gleich das dort eventuell befindliche Zeichen. Gut für alle, die beim Tippen Bienen in den Fingern haben!
Kryptographie: hat leider nichts mit vergrabenen Grabmälern oder horrendem Horror zu tun, ist aber trotzdem ganz schön geheimnisvoll. Mit diesem mysteriösen Verfahren lassen sich nämlich Daten besonders wirkungsvoll verschlüsseln, so daß sie praktisch nur noch zu dechiffrieren sind, wenn man über das passende Programm verfügt. Tja, selbst 007 könnte noch was von uns lernen!
Künstliche Intelligenz: Nun aber hurtig die Januar-Nummer nachbestellt – dort steht's nämlich unter „I" wie „Intelligenz"!
Kugelkopf: Ich hab einen, Du hast einen, und die meisten elektrischen Schreibmaschinen haben auch einen. Bei denen ist's ein kugelförmiges Gebilde, auf dessen Oberfläche sich die Typen der Buchstaben befinden. Gelegentlich sind auch Drucker damit ausgerüstet, z.B. wenn keine Grafik verarbeitet werden muß und es weniger auf Geschwindigkeit als ein besonders schönes Schriftbild ankommt.
Kybernetik: ist die Wissenschaft von den (Selbst)-Steuerungsvorgängen (Regelkreise) in Maschinen, die Bio-Kybernetik befaßt sich auch mit Organismen. Den hübschen Begriff verdanken wir dem Mathematiker Norbert Wiener, der ihn 1948 der griechischen Sprache entlehnt hat – dort heißt ein Steuermann nämlich „Kybernetes". Logisch, daß der Wissenszweig geradezu als eine der Grundlagen moderner Computertechnik betrachtet werden darf.

Der neue Amiga 600

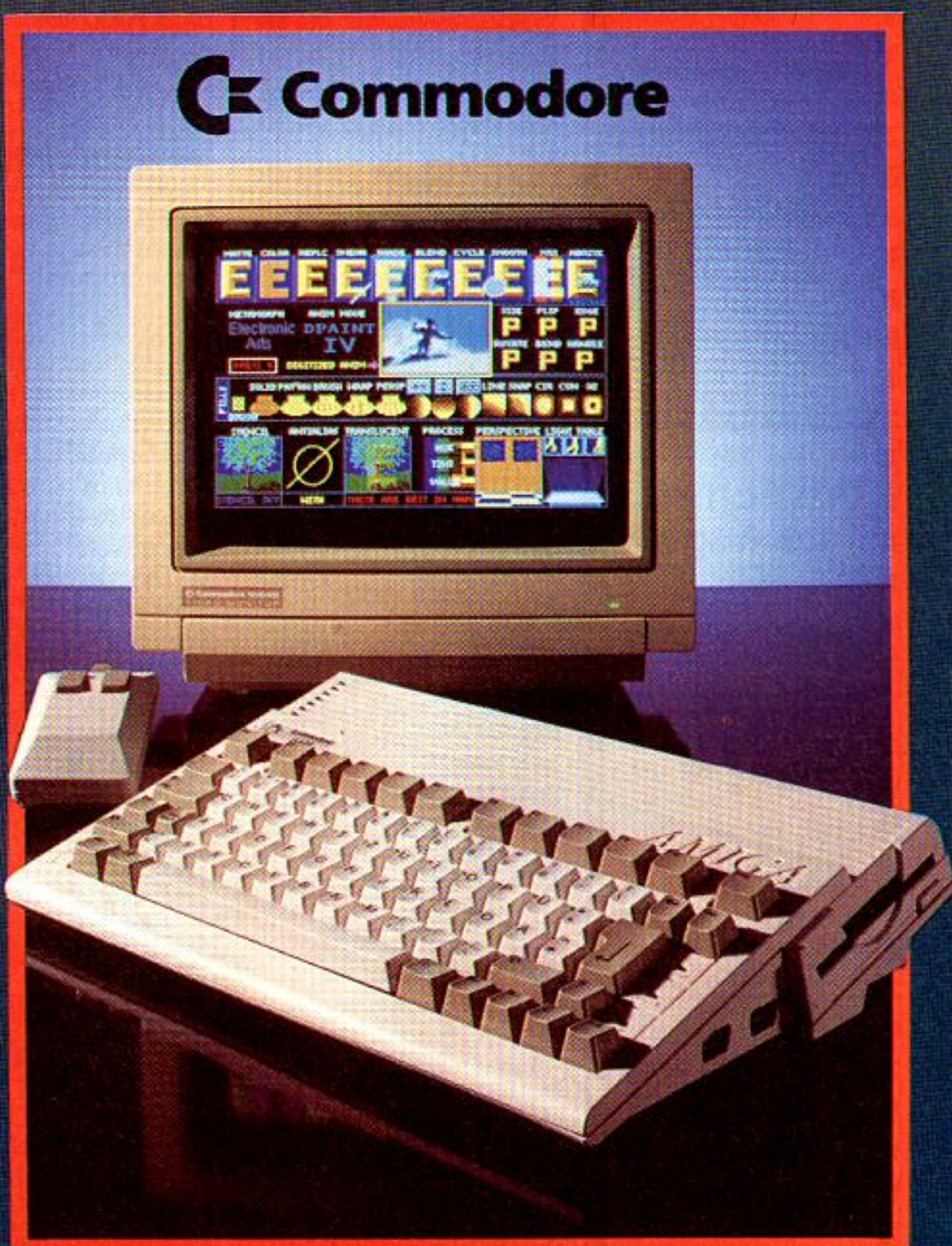
Rein äußerlich macht der A600 jedenfalls einen bezaubernden Eindruck: dezentes Amiga-Beige, weiche, zierliche Formen – selbst den nunmehr fehlenden Ziffernblock vermißt man kaum. Aber was sind schon Äußerlichkeiten, wenn das Innenleben nicht stimmt? Und bisher gab es ja eigentlich noch bei jedem neuen Amiga-Modell Probleme mit der Kompatibilität, sowohl Software- als auch Hardwaremäßig ...

Pleiten, Pech und Pannen

Besitzer des Ur-Amigas können davon ein Liedchen trällern, die Gemeinsamkeiten des A1000 mit seinen Nachfolgern sind längst nicht so groß, wie das wünschenswert gewesen wäre. Beispielsweise wurden mit Erscheinen des Amiga 500 und Amiga 2000 diverse Anschlußstecker verändert, so daß am 1000er bekanntlich nicht dieselben Festplatten oder Turbokarten verwendbar sind – mit dem Ergebnis, daß das Hardwareangebot für Commos Ältesten mittlerweile recht dünn gesät ist. Die Einführung der Kickstart-Version 1.3 darf wohl als nächste Pleite bezeichnet werden, denn ältere, für Kick 1.2 ausgelegte Soft verweigerte plötzlich den Dienst. Kaum hatten die Hersteller das Problem halbwegs im Griff, da folgte auch schon das neue High-Tech-Wunder Amiga 3000 samt aktualisierter Kickstart 2.0 und renoviertem Videochip (ECS). Nicht zuletzt dank des ebenfalls neuen, superschnellen Hauptprozessors verabschiedete sich auf der Elite-Maschine aber praktisch jede Gameware zu einer Guru-Sitzung. Das gleiche Schicksal ereilte zu Anfang den Amiga 500 Plus, und das, obwohl der gar keinen Turboprozessor eingebaut hat. Mittlerweile verträgt sich zwar ein Großteil der Spiele-Neuerscheinungen mit Kickstart 2.0 und ECS, aber gilt das auch für den Amiga 600?

Aus alt ...

Zumindest softwaremäßig sind beim neuen Amigo keine Probleme zu erwarten, denn Kickstart 2.0 wurde praktisch unverändert vom „alten" Plus-Modell übernommen. Vorteile gegenüber der Version 1.3 sind vor allem das Booten von beliebigen Laufwerken, egal ob intern, extern, Festplatte oder RAM-Disk, außerdem wurde die Workbench sowohl optisch als auch tempomäßig aufgepeppt. Selbst das Laden von Diskette funktioniert jetzt mitunter etwas flotter, und Programmierer bekommen statt des CLIs nun die Shell vorgesetzt. Nicht, daß man damit wesentlich mehr anstellen könnte, aber zumindest geht nun alles komfortabler vonstatten, weil einige Befehle fest im ROM verankert sind und nicht mehr von Diskette nachgeladen werden.

Mit Kick 2.0 einher geht das ebenfalls bekannte Enhanced Chip Set (ECS), das die Grafikauflösung ein wenig aufmöbelt. Bis zu 1008 mal 1024 Pixel funkeln nunmehr auf dem Bildschirm, ein althergebrachter Amiga bringt es höchstens auf 640 mal 512 Pixel. Leider wird die Pracht durch weniger (im Maximalfall sogar nur zwei) Farben erkauft, für Spiele ein bißchen dürftig. Höchstens Anwender werden sich also für die neuen Grafikmodi begeistern, ansonsten zeigt sich das eine oder

Dieses Jahr will Commodore die Schallmauer durchbrechen, volle 4 Millionen Amigas sollen bis Weihnachten weltweit über den Ladentisch gewandert sein! Dazu mußte freilich eine neue Modellpolitik her, nach dem A500 Plus folgt jetzt der A600. Was hat die neue „Freundin", was der Vorgänger nicht hat – und ist sie die neue Traummaschine?

andere Game durchaus von einer schöneren Seite: „Sim Ant" läuft auf dem A600 schneller, und „Global Effect" bläst sozusagen den Screen auf PAL-Format auf, so daß keine schwarzen NTSC-Streifen den Bildrand verunzieren. Aber wie gesagt, das alles klappt ja auch schon auf dem A500 Plus, selbst das Megabyte RAM ist von daher keine echte Neuerung mehr. Was also ist wirklich neu an Commos Neuem?

...mach neu!

Na, zum Beispiel der fest eingebaute TV-Modulator; der Amiga 600 kann also direkt an jeden Fernseher angestöpselt werden. Klar, mit Monitor fällt die Bildqualität drei Ecken besser aus, aber den muß sich so mancher halt erst zusammensparen. Nett auch, daß die Joystickports nunmehr rechts (und nicht mehr hinten) angeordnet sind, das obligate Maus/Joystick-Umstecken gerät also nicht mehr sooo sehr zur Fummelei wie bisher. Großes Erstaunen ruft dagegen der Wegfall des Expansion-Ports hervor: Die gewohnten 500er-Festplatten oder Speichererweiterungen sind nicht mehr zu verwenden! Das gilt übrigens für praktisch alle herkömmlichen Tuning-Teile, so vertragen sich z.B. auch interne Speichererweiterungen nicht mit dem neuen Stecker. Selbst mit der Turbokarte ist es jetzt Essig, da zur Installation der Hauptprozessor ausgehebelt werden müßte – nur daß der nun halt fest mit der Platine verlötet ist, genau wie die restlichen Chips. Lediglich das Kickstart-ROM bleibt weiterhin gesockelt und damit wechselfähig. Eine parallele und eine serielle Schnittstelle für Drucker bzw. Zweitlaufwerk sind natürlich auch weiterhin vorhanden.

Die Highlights

Das bisher Gesagte mag ja wenig berauschend gewesen sein, aber jetzt kommen wir zu den Schmankerln. So wird der 600er in zwei Versionen ausgeliefert, die interessantere nennt sich A600 HD und kommt mit einer internen 20 MB-Festplatte daher! Damit dürfte sich der flotte Massenspeicher wohl endgültig auch am Amiga etablieren. Nur, es kommt noch besser – beide A600-Ausführungen können mit einem Modulschacht aufwarten!
Damit wird die „Freundin" endgültig zur beinharten Konsolen-Konkurrenz, denn auch das umfangreichste Cartridge-Programm kann ohne jede Nachladezeit auskommen. Da sich im Inneren eines Spielmoduls ROM-Chips befinden, auf denen die komplette Software bereits fixfertig gespeichert ist, steht das Game nach dem Einstecken innerhalb von Sekundenbruchteilen vollständig im Speicher. Theoretisch wären mit dieser Technik Module mit einer Kapazität von 128 MB denkbar, machbar sind bisher aber nur ca. 4 MB. Trotzdem, stellt Euch mal Sierra-Adventures ganz ohne Diskettenwechseln und praktisch ohne Nachladezeiten vor...

Zukunftsperspektiven

Der Amiga 600 könnte also triumphieren, wo das CDTV so kläglich versagt hat – er könnte die perfekte Synthese aus Spielmaschine und ernstzunehmendem Computer werden! Voraussetzung ist allerdings, daß die Softwarehersteller mitziehen und möglichst schnell heißen Cartridge-Stoff ankarren. Vielleicht haben wir diesmal also mehr Glück als mit den ungeliebten CD-Games? Immerhin waren auf der CeBit in Hannover bereits „modulare" Demoversionen von „Chaos Engine", „Logical" und „Guy Spy" zu sehen.
Wer also in die Zukunft des Amigas investieren möchte, der darf sich das neue Familienmitglied ab sofort für etwa 900,- DM ins Haus holen. Wir empfehlen allerdings, noch ca. 400 Mark draufzulegen und gleich zum A600 HD zu greifen – ansonsten tut es vorläufig ja noch der A500 Plus, zumindest, bis richtige Modul-Soft erhältlich ist. (rl)

DIE AMIGA – FAMILIE IM ÜBERBLICK

	A600(HD)	A500	A500 Plus	A1000	A2000	A3000
Hauptprozessor Taktfrequenz	68000 7,14 MHz	68000 7,14 MHz	68000 7,14 MHz	68000 7,14 MHz	68000 7,14 MHz	68030 16 oder 25 MHz
Grafikmodi	320•256 Punkte in 64 Farben	320•256 Punkte in 64 Farben	320•256 Punkte in 64 Farben	320•256 Punkte in 64 Farben	320•256 Punkte in 64 Farben	320•256 Punkte in 64 Farben
	640•960 Punkte in 16 Farben	640•512 Punkte in 16 Farben	640•960 Punkte in 16 Farben	640•512 Punkte in 16 Farben	640•512 Punkte in 16 Farben	640•960 Punkte in 16 Farben
	1008•1024 Punkte in S/W		1008•1024 Punkte in S/W			1008•1024 Punkte in S/W
Sound	4 Stereo-Soundkanäle	4 Stereo-Soundkanäle	4 Stereo-Soundkanäle	4 Stereo-Soundkanäle	4 Stereo-Soundkanäle	4 Stereo-Soundkanäle
Nachrüstmöglichkeit	Intern	Intern, extern am Expansion-port	Intern, extern am Expansion-port	Intern, extern am Expansion-port	Intern über Steckkarten	Intern über Steckkarten

TOP AMIGA HARD- UND SOF[T]

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft.
Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO !

Vertrauen auch Sie unserer langjährigen Amiga-Erfahrung!

DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

Best. Nr.

003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm komplett in **deutsch,1 MB**
006 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG** komplett **in deutsch**
011 **POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer**
012 **DME-EDITOR** Text-Editor in deutsch konfiguriert !
024 **RESETFESTE RAMDISK** für Kickstart V1.2 + V1.3
026 **NOFASTMEM**, resetfest, softwarem. Abschalten des Fastrams
028 **QUICKMENU** zum Erstellen eigener Workbenchmenüs,**deutsch**
031 **DISKEY** Diskettenmonitor **mit deutscher Anleitung**
034 **LABELPRINT V3.0** ein Etikettendruckprogramm für 3.5"- und 5.25"-Etikettenlabel **mit deutscher Anleitung**
040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Laufw.
041 **DFÜ-TERMINAL-DISK** enthält Acces V1.4,AZComm u. Comm
044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME** zur Sicherung Ihrer Daten
047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung **komplett in deutsch**
060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art., komplett in **deutsch!**
066 **18UTILITIES** u.A.Fonteditor,Speicherlupe,Menüeditor,Iconbrush
067 **TRACKDISPLAY** zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Super!
068 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
069 **DFÜ-PROGRAMME** noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden, **deutsch**
072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte, **deutsch**
073 **C64-EMULATOR**, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB !
074 **DISKOPTI** organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten !
075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, **deutsch**
076 **PD-COPY V3** kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy,Checkdisk,Speedtest u.s.w. ! **Deutsch.Der Hit !**
077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung, **mit dt. Anl.**
078 **ROAD-ROUTE** zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar,mit Fahrtroutenvorschlag !
131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD** Datenbank
120 **LABELPAINT** Etikettendruck für 3.5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, **deutsch**

SPIELE / UNTERHALTUNG

Best. Nr.

002 **RETURN TO EARTH** die Weltraum-Handels-Simulation mit **dt. Anl.**
005 **TETRIX** der Spielhallenhit ! Achtung, macht süchtig !
009 **BLIZZARD** ein Super-Ballerspiel
010 **STAR-TREK** erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke !! **3 Disk DM 15,-**
013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5** zum Verändern von z.B. Interceptor,Ports of Call, Bards Tale, **deutsch**
014 **XYTRONIC** intergalaktische Handelssimulation,**deutsch**
015 **ZATUR** ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
020 **RISK** Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspieles ,**deutsch**, 1MB
022 **BILLARD** eine sehr schöne Billardsimulation,benötigt 1 MB-Speicher
023 **WERNER-GAME** das Flaschbier-Spiel
027 **STAR-TREK** Version von T.Richter mit **deutscher Anleitung. 2 Disk DM 10,-**
029 **PACMAN** Umsetzung des Spielhallenhits
037 **TUNNEL-VISION** finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnliches Spiel mit **dt. Anleitg.**
039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
043 **ROLLON und PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele, **deutsche Anleitung**
046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat ,**komplett deutsch**
048 **PAMETHA** ein tolles Adventure-Spiel, **deutsch**
051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler,**deutsch**
052 **CAR** Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
053 **SLOT CARS** noch einmal, aber mit Feuerkraft
054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele **mit deutscher Anleitung**
057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
059 **MURAGLIA** (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
064 **DRIP-GAME** sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
079 **ZERG** ein Fantasy Rollenspiel
080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel

081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons ! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten **PD-Hit !** Mit Spiele-Editor,**deutsch. Benötigt 1MB**
082 **MARIKO** ein interessantes neues Denkspiel,**dt.**, gute Grafik
083 **EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR** bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! **Deutsch!**
084 **KNIFFEL** sehr schön gemacht, komplett **deutsch**
085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell,bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! **Absoluter Hit!**
086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel in **deutsch**
087 **EXTERMINATE** und **DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games,**deutsch**
088 **TUMBLER STREET** mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Becher-Verschiebe-Spiel mit einem Bällchen. Mit digitalisierten Filmsequenzen, einfach super ! **Benötigt 1MB-Speicher.**
089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! **Komplett deutsch.**
090 **SPACE BATTLE** ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor,**deutsch**
092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! **Deutsch**
093 **TRICKY** bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. **Mit Spieleeditor, deutsch**
094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB Speicher erforderlich,**deutsch, sehr spielstark !**
095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler !
096 **PYTHAGORAS** Handelssimulation für 1-4 Spieler, **deutsch**
097 **MYKENE** ein spannendes Strategie-Spiel
098 **DISC** Geldspiel-Automat, **deutsch**
099 **DUNGEON KRAMPFER** die Alternative zum Original ! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubbeln. **Komplett in deutsch. Der PD-Hit !** Benötigt 1MB-Speicher
100 **DRIVE WARS** ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
102 **DOWN HILL** eine sehr gute Skirennen-Simulation
103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
104 **FAXEN** ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, **deutsch** und **TETRIS** mit Zweispielermodus
105 **MECHFIGHT** ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. **Mit Spiele-Editor**
106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
108 **BOULDERCRASH V1.3** hübsche Boulder...-Variante
109 **MÜNZEN** und **SCHLANGE** zwei Denkspiele in **deutsch**
110 **HEROS** dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln ! **Deutsch**
032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik !

ANTI-VIRUS

004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren,**deutsch**
025 **ANTI-VIRUS-DISK** mit **15!** Viruskiller-Programmen
111 **LAMER SCANNER** mit **deutscher Anleitung**
112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekannt guten Virenkillers

Jedes Programm unserer ABC-SOFT-SERIE erhalten Sie zum Preis von nur

5,-DM

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

021 **DBW-RENDER V2.0** Ray-Tracing-Programm mit **deutscher Anleitung 2Disk DM 10,-**
113 **MCAD** sehr gutes Amiga-CAD-Programm
114 **AMIGA-DOWNLOAD-FONTS** für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts,Bilder,Screens, deutsch
115 **PRINT STUDIO** universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche.Ausdruck aller IFF-Formate,Screens,Texte. Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei,deutsch und **GRAFIK MACHINE** ein komfortabler IFF-Konverter
116 **POST** leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert.
117 **SUPERPRINT** druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
118 **PRINTER DISK** enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilitys für Nadeldrucker
119 **TURBO SILVER WORKSHOP** , deutsch
121 **TEX** komplettes Schriftsatz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet ! **Deutsche Anleitung** und massenweise Fonts ! **9 Disks DM 45,-**
122 **DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 50,-**
123 **DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-**
124 **A500-VIDEOKURS** welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs ! Benötigt 1MB-Speicher **2 Disk DM 10,-**

HOBBY / HAUSHALT

Best. Nr.

001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK**, komplett in **deutsch**
007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung **komplett** in deutsch
042 **SUPER-LIGA** eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in **deutsch**
049 **SCHICKSAL?** religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
065 **CD- UND PLATTENLISTE** Katalogisierungsprogramm,**deutsch**
125 **ÖKO** was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt ÖKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt ! **Komplett in deutsch**
126 **FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG** ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, **deutsche Anleitung**
127 **KALORIENWACHE** errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! **Komplett in deutsch**
128 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, **deutsch**
129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf- und Blumentest,dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw., **deutsch**
130 **ORAKEL** befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von schwierigen Fragen ! **Deutsch**

TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

Best. Nr.

018 **MS-TEXT** sehr gute deutsche Textverarbeitung
132 **BUSINESSPAIT** erstellt Balken-,Linien-,Säulen- und Tortendiagramme aus eingegebenen Daten, **deutsch**
133 **JAHRESBILANZ** verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt,**deutsch**
134 **FONTS** viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. **10 Disk DM 50,-**

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

045 **PERFECT ENGLISH** Vokabeltrainer komplett in **deutsch !**
050 **DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS** in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert ! Benötigt 1 MB-Speicher
058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG** mit grafischer Darstellung,**deutsch**
135 **ELEKTRONIK-KURS** Spannung- Strom- Widerstand **2 Disk DM 10,-**
136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME** (Kurven, Gleichungen usw.)
137 **CHEM V1.0** ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor !
138 **GEO** ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl,Hauptstadt,Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvergabe ! **Deutsch**. Ein Astronomielern- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert !
139 **MATHEPROGRAMME** Wurzel-,Primzahlen,Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet ! **Deutsch**

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

006 **NEW-TEK-SOUND** Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in Ihm steckt ! **2 Disks DM 10,-**
017 **SONIX-SOUND-PAKET** 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player **DM 40,-**
030 **SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS** und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf **5 Disketten DM 25,-**
033 **ANIMATIONS** 8 Disketten mit Super-Animationen,1MB Speicher erforderlich **DM 40,-**
055 **M.E.D.** soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit **deutscher Anleitung**
140 **GRAFIKSHOW** mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
141 **AGATRON-GRAFIK-SHOW**
142 **MAD-SLIDESHOW** sehr empfehlenswert !
143 **TURBO SILVER SLIDESHOW**, sehr gut !
144 **MIDI-PANIC** Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities,**deutsch**
145 **ART-SLIDESHOW** mit sehr schönen gezeichneten Bildern

PROGRAMMIERSPRACHEN

035 **PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET** mit **deutscher Anleitung**
146 **ZC-COMPILER** C-Compiler
147 **UTILITIES für Programmierer** z.B. Disobject,ILBM-Handler, M2-Maker
148 **FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung**
149 **LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung**
150 **HILFS- UND DIENSTPROGRAMME** für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLER,CLITITLER,DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES , OBJIMP, WINDOWIOX
151 **PDC ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler**, Assembler,Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext **3Disk DM 15,-**
152 **X-LISP V2.1** ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga

PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse !

Return to Earth,Kampf um Eriador,ColorWindow,WBLander, Risk,Broker,Amiga-Stopper,Paranoid,LuckyLoser, Faktura, Clock,MS Text,Videodatei,Platten-liste,Superliga,Haushaltsbuch,MCAD,Wizard of Sound,Tastenschloß,CLI-Pack,Virus-Stop,Werner-Spiel,Latein,DiskCat,ROM,Star Trek,Core Wars ,Show,Label,Amiga-Paint,Giroman, Filemaper,Printutility,Blizzard,Virus Control, Tetrix, Moria,Mechforce,Peters Quest,Super-Bilder, Billard,Einkommensteuer,D-Sort III,Fix-Disk,Universaldatei,Quickmenü, Diskey,Mandelbrot,Silver-Bilder,Astronomie,Superprint, Calc,Atlantis, Schach,Viewboot,Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur 79,- DM

EINSTEIGER-PAKET

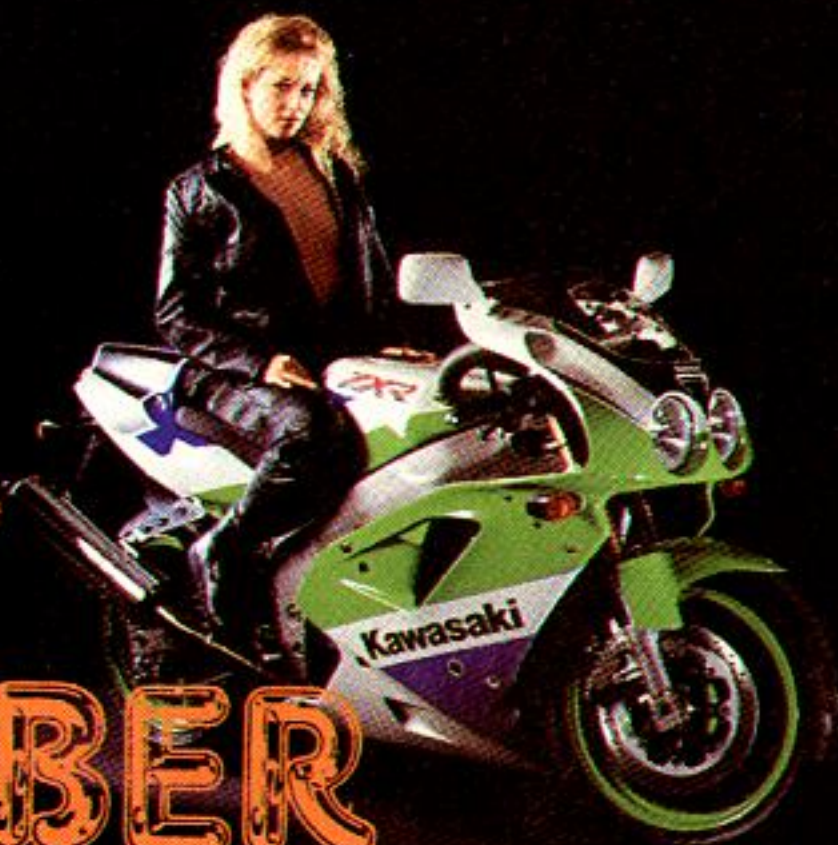
das Startpaket mit CLI-Hilfen,Infos, Demos,Programme

KOMPLETTPREIS 10 Disks 39,- DM

SCHÜLERPAKET

mit English/ Lateintrainer,Schreibkurs,Stundenplan-Designer,ABACUS, Fields,Elemente,ROM,Moleküledatenbank,QuizMaster **usw.**

komplett in deutsch nur 35,- DM

HOT RUBBER

Heißer Gummi stinkt?

Um zündende Verkaufsargumente war man bei Palace nicht verlegen: Inklusive Poster „Frau mit Motorrad" steht lockend auf der Packung. Die Schöne und das Bike machen auch mächtig was her, bloß etwas teuer ist der Chauvi-Wandschmuck ausgefallen ...

Natürlich ließe sich dagegen jetzt einwenden, daß auf der Poster-Rückseite zusätzlich eine Anleitung abgedruckt ist, die sogar ziemlich deutsch klingt. Nicht zu vergessen die beiden Disks in der Packung – eine davon enthält ja sogar ein Spiel! Aber so richtig glücklich wird man letztlich doch nur mit dem Poster, der Rest des Inhalts hat so seine Macken.

Am schnellsten kann man die Anleitung abhaken, sie läßt sich nur alternativ zu dem Bild auf der Vorderseite benutzen, und das Bild ist einfach besser. Machen wir deshalb gleich mit den Disks weiter: Die erste enthält eine einführende Animationssequenz, die man sich ungefähr wie das Gegenteil eines typischen Psygnosis-Intros vorzustellen hat. Konkret bedeutet das, ein Motorrad ruckelt von links hinten nach vorne rechts über den Screen. Diskwechsel. Das zweite Scheibchen hat schon einiges mehr zu bieten, in erster Linie diverse Menüs. Zwölf Strecken, vier verschiedene Maschinen und drei Schwierigkeitsgrade sind im Angebot. Außerdem muß man sich eine Meinung darüber bilden, ob es Keyboard oder Joystick sein soll, manuelle oder Automatikschaltung, ein oder zwei Spieler. Ist man auch damit durch, kann man wahlweise in aller Ruhe trainieren, ein Vierrunden-Rennen gegen fünf Konkurrenten bestreiten oder gleich im Championship-Modus das volle Programm absolvieren. Soweit, so normal – aber bisher haben wir den Feuerstuhl ja noch nicht gestartet...

Das tun wir hiermit, nur um alsbald festzustellen, daß die langweilige bis häßliche 3D-Grafik teilweise von „Indianapolis 500" abgekupfert zu sein scheint. Das ginge ja noch, aber was bitte soll der Gag mit den zwei verschiedenen Ansichten: Neben der normalen Verfolger-Perspektive steht wahlweise eine nochmals um zwei Meter weiter nach hinten versetzte Verfolger-Perspektive zur Verfügung. Der Sinn indes bleibt das Geheimnis der Programmierer, man fragt sich auch, warum selbst Solo-Driver mit dem halben Splitscreen des Zwei-Spieler-Modus vorlieb nehmen müssen – na, immerhin wird dann oben eine Streckenkarte eingeblendet. Daß der Sound sich eher nach einem auffrisierten Moped anhört, ist ebenfalls nicht gerade erfreulich.

So richtig unerquicklich wird's aber erst bei der reichlich schwammigen Stick-Steuerung, die Tastatur ist ein Graus, und Mäuschen muß leider daheim bleiben. Hinzu kommen Schlampereien wie der gelegentlich bei Unfällen zu beobachtende „Beam-Effekt": man stürzt etwa links hinten und kommt ganz woanders auf. Summa summarum ist der heiße Gummi im Vergleich zu Oldies wie „RVF Honda" oder „The Cycles" also kalter Kaffee – zumal die betagte aber bessere Konkurrenz längst über die verbilligte Budget-Piste brettert! (mm)

Der Ein-Spieler-Blues

Der gewaltige Maschinenpark

Hot Rubber

Grafik:	51%
Sound:	42%
Handhabung:	38%
Spielidee:	50%
Dauerspaß:	46%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	46%

Variabel
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Palace
Genre: Sport

Spezialität: Zum Saven von Spielständen ist eine formatierte Leerdiskette erforderlich.

TRAUMPREISE FÜR TOPSPIELE!
DiF Game Verlag I.Gunia

KOMPLETT DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

PC-SOFTWARE

Titel		Preis
AWARD WINNERS COMPILATION, DT.	DM	82,50
BLACK GOLD, DT.	DM	75,90
BODYWORKS	DM	125,-
BUNDESLIGA MANAGER, DT.	DM	75,90
CADAVER, DT.	DM	82,50
CASTLES, DT.	DM	72,50
CENTURION; DEFENDER OF ROME	DM	82,50
CIVILIZATION, DT.	DM	82,50
D GENERATION, DT.	DM	82,50
ECO QUEST, DT.	DM	82,50
ELVIRA II, DT.	DM	82,50
EYE OF THE BEHOLDER 1, DT.	DM	82,50
EYE OF THE BEHOLDER 2, DT.	DM	64,50
FALCON 3.0, DT.	DM	99,90
FLAMES OF FREEDOM, DT.	DM	82,50
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER, DT.	DM	64,50
HEART OF CHINA	DM	82,50
HERO QUEST TWIN PACK, DT.	DM	82,50
HYPERSPEED, DT.	DM	82,50
INDIANA JONES 3, DT.	DM	64,50
INDIANA JONES 4, DT.(VORB. MÖGLICH)	DM	82,50
ISHIDO, DT.	DM	82,50
KAISER, DT.	DM	82,50
KATHEDRALE, DT.	DM	82,50
KING´S QUEST 4, DT.	DM	82,50
LARRY 5, DT.	DM	82,50
LEMMINGS, DT.	DM	82,50
LEMMINGS DATA DISK	DM	54,50
MORE LEMMINGS, DT.	DM	73,50
LIFE AND DEATH 2	DM	82,50
LOOM	DM	64,50
MAD TV, DT.	DM	82,50
MANIAC MANSION, DT.	DM	64,50
MAGIC CANDLE 2, DT.	DM	82,50
MEGATRAVELLER 2, DT.	DM	82,50
MIGHT & MAGIC III, DT.	DM	82,50
MONKEY ISLAND, DT.	DM	64,50
MONKEY ISLAND II, DT.	DM	82,50
OIL IMPERIUM, DT.	DM	19,50
PARAGLIDING, DT.	DM	82,50
POLICE QUEST III, DT.	DM	82,50
POPULOUS, DT.	DM	25,50
POPULOUS PROMISED LANDS	DM	15,50
POWERMONGER, DT.	DM	73,50
RETURN OF MEDUSA, DT.	DM	75,50
ROBIN HOOD, DT.	DM	64,50
RULES OF ENGAGEMENT, DT.	DM	82,50
SECRET OF MONKEY ISLAND 1, DT.	DM	64,50
SECRET OF MONKEY ISLAND 2, DT.	DM	82,50
SHANGHAI 2, DT.	DM	82,50
SIM ANT	DM	82,50
SIM EARTH, DT.	DM	74,50
SPACE QUEST 3, DT.	DM	74,50
SPACE QUEST 4, DT.	DM	82,50
SPACE SHUTTLE, DT.	DM	115,-
STAR TREK 25TH, DT.	DM	68,50
TEST DRIVE 3	DM	64,50
THEIR FINEST HOUR	DM	64,50
ULTIMA 7	DM	74,50
UNCHARTED WATERS	DM	82,50
WARLORDS	DM	60.50
WILLY BEAMISH, DT.	DM	82,50
WING COMMANDER, DT.	DM	64,50
WING COMMANDER 2	DM	74,50
WINTER CHALLENGE, DT.	DM	70,50
WINZER, DT.	DM	70,50
WIZARDRY 7	DM	82,50
ZAK MC KRACKEN, DT.	DM	60,50
XENOMORPH, DT.	DM	30,50

NEUHEITEN IBM PC TOP SPIELE BESTELLEN SIE JEZT!

Titel		Preis
BODYWORKS, ENGL.	DM	119,50
CASTLE OF DR. BRAIN, DT.	DM	82,50
FALCON 3.0, DT.	DM	99,90
LONGBOW ROBIN HOOD, DT.	DM	73,40
ORBITS, ENGL.	DM	99,90
SAMURAI, DT.	DM	73,40
STORM MASTER, DT.	DM	79,50
TEENAGE TURTLES 2, DT.	DM	75,50
WING COMMANDER 1 EDITION, DT.	DM	75,50

KATALOG MIT MEHR ALS 2000 SPIELEN FÜR ALLE SYSTEME:

INCLUSIVE HAUSEIGENER INFOZEITUNG!

AMIGA-SOFTWARE

Titel		Preis
AGONY	DM	62,50
AIRBUS 320	DM	99,90
ANOTHER WORLD	DM	62,50
APIDYA	DM	62,50
BATTLE ISLE	DM	75,-
BLACK CRYPT	DM	62,50
DOUBLE DRAGON 3	DM	62,50
EPIC	DM	69,-
FINAL FIGHT	DM	62,50
GOBLIIINS	DM	62,50
GODFATHER	DM	69,-
HEART OF CHINA 1MB	DM	89,-
HEIMDALL 1MB	DM	69,-
HOTEL MANAGER	DM	49,50
KID GLOVES 2	DM	62,50
KING´S QUEST V	DM	82,50
KNIGHTMARE	DM	62,50
LEMMINGS DATA DISK	DM	49,50
MAD TV	DM	72,50
MOONSTONE	DM	72,50
MORE LEMMINGS	DM	69,-
POOLS OF DARKNESS	DM	72,50
POPULOUS	DM	79,-
POWERMONGER DATA	DM	32,50
RAILROAD TYCOON	DM	72,50
SHANGHAI 2	DM	72,50
SHUTTLE	DM	99,90
SIM ANT	DM	82,50
SMASH TV	DM	62,50
SOUL CRYSTAL	DM	62,50
SPACE QUEST IV	DM	79,90
SPECIAL FORCES	DM	75,-
WWF WRESTLING	DM	62,50
ZONE WARRIOR	DM	62,50

TOPAKTUELLE AMIGA-NEW SOFTWARE

Titel		Preis
AMBERSTAR	DM	82,50
COVERT ACTION	DM	89,50
CRIME CITY	DM	79,-
ELVIRA II	DM	75,-
EYE OF THE BEHOLDER II	DM	75,-
F1 GRAND PRIX	DM	79,-
HARLEQUIN	DM	62,50
INDY 4 V.MÖGL.	DM	78,-
LARRY 5	DM	75,-
LEGEND	DM	79,40
MIGHT & MAGIC I II	DM	74,-
MONKEY ISLAND II	DM	78,-
KOMPLETTLÖSUNG DEUTSCH	DM	20,-
ORK	DM	75,-
PAPERBOY 2	DM	64,50
RACE DRIVIN	DM	75,40
SHADOWLANDS	DM	75,-
SPACE ACE II	DM	79,-
SPACE CRUSADE	DM	64,50
TEENAGE TURTLES 2	DM	64,50
ULTIMA VI	DM	65,-
VROOM	DM	62,50
WILLY BEAMISH	DM	76,50
WOLFCHILD	DM	62,50

ALLE SPIELE AB LAGER LIEFERBAR. WIR LIEFERN IN WINDESEILE PER NACHNAHM E ZZGL. DM 6,- KOSTEN ODER BEI SCHECKZAHLUNG ZZGL. DM 4,- (VERSAND INS AUSLAND NACHNAHME DM 10,- ; BEI SCHECKZAHLUNG DM 6,-)

TOP ANGEBOT:

AB DM 200,- LIEFERN WIR PORTO U. VERSANDKOSTENFREI UND AB DM 250,- BESTELLWERT ZIEHEN WIR 3% SKONTO AB!!!

IHRE BESTELLUNG RICHTEN SIE BITTE AN: DIF GAME VERLAG I. GUNIA KAMPSTRASSE 34 W-4650 GELSENKIRCHEN 2 GEWERBEGEBIET

TELEFON: 0209/58 68 22 ODER 58 68 23 FAX: 0209/58 68 24

ÜBRIGENS:

IHR AUFTRAG IST BEI UNS IN BESTEN HÄNDEN!!!

FRAGEN: RUFEN SIE SOFORT AN!

Gemessen am üblichen SSI-Standard, hat der legendäre Dunkelmond den Weg zu unserer „Freundin" ja fast mit Lichtgeschwindigkeit gefunden. Aber was noch viel wichtiger ist: Gemessen am üblichen Konvertierungs-Standard, haben wir es mit einer absolut vorbildlichen Umsetzung zu tun!

Der Amiga Joker meint:
Eye of the Beholder II ist die ausgezeichnete Amiga-Umsetzung eines ausgezeichneten Spiels!

Andererseits ist das auch nur recht und billig, immerhin war dem Erst-Beholder nicht umsonst soviel Erfolg beschieden: Erstmals wurde ein AD&D-Rollenspiel am Computer so präsentiert, wie wir das gerne sehen – toll animierte 3D-Grafik, Echtzeit-Rätsel und -Kämpfe, sowie eine rundweg geniale Steuerung. Natürlich gab es auch Beschwerden, etwa über den etwas niedrigen Schwierigkeitsgrad, die fehlende Außenwelt der reinen Dungeon-Wanderung oder daß neben dem prinzipiellen Gameplay scheinbar auch ein, zwei Monster direkt bei „Dungeon Master" abgekupfert wurden. Mal sehen, was sich bei unserer Rückkehr in die „Forgotten Realms", genauer gesagt in die Gegend des Städtchens Waterdeep, so verändert hat…

Anstatt der Kanalisation ist diesmal der Tempel Darkmoon Angelpunkt des Geschehens, zeichnen sich dessen Bewohner doch nicht eben durch übertriebene Heiligkeit aus. Es wird sogar gemunkelt, daß die Tempelbrüder am Verschwinden mehrerer Leute beteiligt wären, aber nichts Genaues weiß man nicht. Aufklärung tut also not, und nach Meinung des Archmage Khelben Blackstaff ist dies ein Job für jene Abenteurer-Gruppe, die sich schon beim Vorgänger so wacker geschlagen hat. Wer will, kann daher auch wieder genau dieselbe Party verwenden, alternativ dazu bietet das Programm ein fixfertiges Helden-Team und die obligate Möglichkeit zum Selberstricken an. Entscheidet man sich für die kreative Lösung, darf man aus je sechs verschiedenen Rassen und Klassen (plus Mischformen) sein persönliches Quartett auf die Beine stellen und es später noch um zwei Non-Player-Charaktere zum Sextett erweitern. Wie gehabt lassen sich die Stammrecken mit einer individuellen Portraitgrafik ausstatten, zum Dank klettern sie auch fleißig auf der Erfahrungslevel-Leiter (bis zur 15. Stufe). Die NPCs sind diesmal wesentlich zahlreicher vertreten, außerdem zeichnen sie sich durch eine größere Gesprächsbereitschaft aus – Quasselstrippen à la „Ultima" sind es zwar nach wie vor nicht, aber

den einen oder anderen Hinweis zieht man ihnen schon aus der Nase.
Außer potentiellen Party-Kandidaten schwirren natürlich auch jede Menge Gegner durch die Labyrinthe bzw. die nun endlich neu hinzugekommene Oberwelt. Eine richtige Wilderness oder gar Stadtspaziergänge darf man sich davon allerdings nicht erwarten,

auch in Beholder II spielt die Musik vornehmlich im Dungeon! Immerhin tummeln sich im kleinen Waldstückchen am Anfang ein paar Wölfe, die wohl zum Erlernen des Kampfsystems gedacht sind: Mit der rechten Maustaste wird einfach die gewünschte Waffe angeklickt, schon zieht der entsprechende Kämpfer Gevatter Isegrimm einen neuen Scheitel. Dabei muß lediglich beachtet werden, daß der Nahkampf den Front-Helden vorbehalten ist, die Hintermänner können ihre Meinung nur mit Pfeil und Bogen, aufgesammelten Steinen oder anderen Wurfgeschossen kundtun. Das Ändern der Formation (via Funktionstasten) ist jedoch ein Kinderspiel, genau wie der Kampf mit magischen Mitteln. Immer noch darf man sich ganz bequem seinen Wunsch-Spell aus dem aktuellen Angebot im Zauberbuch herausklicken, immer noch findet man Sprüche in Form von Scrolls und lernt sie während eines Nickerchens. Überhaupt wurden der Screenaufbau, das Inventory, ja eigentlich die gesamte Bedienung praktisch 1:1 vom Vorgänger übernommen - was wäre da schon groß zu verbessern gewesen?

In Sachen Abwechslung und Schwierigkeitsgrad hat der Beholder allerdings durchaus Fortschritte gemacht. So findet man nun etwa einen Höhleneingang hinter saftig grünen Büschen, und in den Katakomben oder den drei (mehrstöckigen) Turm-Dungeons von Darkmoon geht's dann richtig kernig zur Sache: Schier übermächtige Gegner, falsche Ratgeber, knobelige Rätsel, vertrackte Teleporter, tückische Fallen und hinterhältige Geheimtüren geben sich ein Stelldichein, und man stolpert über allerlei Equipment, wie rüstige Rüstungen, magische Gegenstände oder Scrolls mit brandneuen Zaubersprüchen. Rücksichtsvollerweise haben die Programmierer die praktischen „Heldenwiederbelebungs-Stationen" ebensowenig vergessen, wie ihre Pflicht und Schuldigkeit gegenüber den Präsentations-Freaks - die Amigaversion steht der tollen PC-Fassung kein bißchen nach!

Erneut fliegen also die Wurfmesser, Pfeile oder Feuerspells in Echtzeit durch beeindruckende 3D-Grafiken, die Zwischenbilder und fesch animierten Monster haben gegenüber dem ersten Teil der Saga nochmals zugelegt. Man schreitet ungemein flott durch die Abenteuerlandschaft, das Nachladen hält sich in engen Grenzen - einfach eine saubere Leistung! Der Sound (Musik & FX) hat ebenfalls nichts von seinen atmosphärischen Qualitäten verloren, und die Handhabung ist eh ein Gedicht. Das Lob erstreckt sich auch auf die erträgliche Diskwechselei, ein Zweitlaufwerk und dazu vielleicht 2MB Arbeitsspeicher machen eine Harddisk-Installation fast überflüssig.

Somit ist Eye of the Beholder II zwar nicht mehr so innovativ, wie es sein Wegbereiter war, kann jedoch mit vielen Verbesserungen im Detail aufwarten. Schließlich und endlich der letzte Pluspunkt dieses prachtvollen Kerker-Opus: Unsere Testversion war zwar noch so englisch wie der Londoner Nebel, Ihr werdet aber eine komplett deutsche Ausgabe des Spiels in den einschlägigen Konsum-Dungeons finden! (C. Borgmeier/od)

Eye of the Beholder II

Grafik:	88%
Sound:	82%
Handhabung:	89%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	88%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	86%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: SSI/Softgold
Genre: Abenteuer

Spezialität: Mindestens 1MB erforderlich, vier Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, HD-Installation und Tastatursteuerung möglich.

HIT

Für unser Rollenspiel-Sonderheft durften wir ja bereits Ende letzten Jahres einen Blick hinter die „wilde Grenze“ wagen, jetzt liegt die endgültig fertige Amigaversion vor. Und um ehrlich zu sein: Das Vorabmuster hat uns mehr beeindruckt…

Zwar eröffnet SSI mit diesem AD&D-Rolli nunmehr auch auf unserer „Freundin“ die Savage-Frontier-Serie, doch das ist schon so ziemlich das einzige Neue im ganzen Spiel. Kein Wunder, grundsätzlich befinden wir uns ja immer noch in den Forgotten Realms, entsprechend altbacken sieht die Story aus: Ein riesiges Orkheer brandet an den Gestaden der zivilisierten Welt, und im Hintergrund ziehen gar die ebenso ominösen wie eroberungslüsternen Zhentarim die Fäden. Ja, Wahnsinn! So was von originell aber auch! Wie üblich entwickelt sich die Geschichte dann aus mehreren Kleinquests, wie üblich spielt sich das schön mundgerecht, und wie üblich haben erfahrene Abenteurer die Sache nach ein paar Tagen hinter sich.
Vermutlich wollten auch die Programmierer in ein paar Tagen fertig sein, also hat man Gateway to the Savage Frontier nach dem gleichen Baukasten-Prinzip gestrickt wie schon die zahlreichen Vorläufer – lediglich beim Kampfsystem sind minimale Verbesserungen zu verzeichnen. Wer's trotzdem noch nicht kennt, der stelle sich in der linken oberen Ecke des Screens ein winziges Grafikfenster vor, welches die jeweilige Umgebung in einem seltsam in die Länge gezogenen Simpel-3D wiedergibt und gelegentlich ganz hübsche Extra-Bildchen spendiert. Rechts findet man die Partymitglieder namentlich aufgeführt und mit zwei mageren Werten (Hitpoints und Rüstungsklasse) charakterisiert, darunter gibt's ein Fenster für Mitteilungen. So war das schon immer, und so ist es auch hier – es lebe die Tradition.
Prinzipiell gilt das natürlich auch für den Isometrik-Kampfscreen mit seinen vielen taktischen Möglichkeiten und der individuellen Steuerung für jeden einzelnen Charakter, genau wie für das Magiesystem. Noch immer müssen sich die Magier bzw. Priester ihre (in Erfahrungs-Level unterteilten) Spells vor jeder Verwendung in mühevoller Meditation einprägen, es darf aber auch auf Vorrat meditiert werden. Daneben gibt es ein paar handfestere Berufe wie Fighter oder Paladin und die üblichen Fantasy-Rassen – all das steht im Charakter-Nähkästchen zur Verfügung, falls man das Fertig-Team nicht mag.
Bei soviel Althergebrachtem, wird es wohl niemand überraschen, daß sich der Sound ebenfalls nicht gerade mondän anhört: Die Titelmusik ist eher schwach, die FX sind schwächer. Freilich funktioniert die Maus/Menü-Steuerung nach wie vor nicht schlecht, zumindest, wenn man sich erstmal den nötigen „Durchklick“ erarbeitet hat – aber zu einem „Beholder“ fehlen halt Welten! Das kann eigentlich für das gesamte Spiel gelten, so richtig begeistert werden von dieser mittelprächtigen Fließband-Soft wohl höchstens noch lupenreine Neu-Abenteurer sein. (jn)

Gateway to the Savage Frontier

Grafik:	50%
Sound:	44%
Handhabung:	62%
Spielidee:	56%
Dauerspaß:	59%
Preis/Leistung:	48%
Red. Urteil:	54%

Für Anfänger
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: SSI
Genre: Abenteuer

Spezialität: Drei Disks, weder für den Festplattenbetrieb noch für den A500 Plus geeignet. Eine deutsche Version erscheint in Kürze.

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
☎ 0 81 42/90 11 & 0 81 42/82 73
☎ 0 81 42/80 79
Telefax: 0 81 42/5 46 54

AMIGA Programme

3D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT.	129,90
4D SPORTS DRIVIN 1 MB	69,90
ABANDONED PLACES DT. ANL.	72,90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT.	54,90
AH 37 H THUNDERHAWK DT.	69,90
AIRBUS 320 DT. 1 MB	95,90
AIR LAND SEA COMPIL. DT. ANL.	
INCL. 688 ATT. SUB / INDY 500 / F-16 INT.	79,90
AIR SUPPORT DT. ANL. *	59,90
AGONY DT.	59,90
ALCATRAZ DT. ANL.	65,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL.	79,90
AMOS 3D	74,90
AMOS COMPILER	69,90
ANOTHER WOLRD DT. ANL.	59,90
APIDYA DT. ANL.	65,90
AWARD WINNERS COMPILATION DT. ANL.	69,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *	79,90
BARBARIAN 2 - PSYGNOSIS - DT.	59,90
BATTLECHESS 2 DT.	59,90
BATTLEISLE DT. ANL.	65,90
BIG RUN	59,90
BILL ELLIOT NASHCAR CHALLENGE 1 MB	65,90
BIRDS OF PREY DT. 1MB	75,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.	59,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90
BUG BOMBER DT. ANL.	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO. KOMPL. DT.	69,90
CADAVER NEW LEVELS DT.	39,90
CASH - WIRTSCHAFTSIMULATION	59,90
CASTLES DT. ANL.	65,90
CASTLES OF DR. BRAIN DT. ANL. 1 MB	85,90
CELTIC LEGENDS DT.	72,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT.	59,90
CHAMPIONS COMPILATION	54,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	69,90
CISCO HEAT	59,90
CONAN 1 MB	69,90
CONQUESTATOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB	85,90
COVERT ACTION 1 MB DT. ANL. *	72,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB	69,90
DAS SCHWARZE AUGE:	
DIE SCHICKSALSKLINGE 1 MB	79,90
DEATHBRINGER DT. ANL.	59,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMP. DT. 1MB	69,90
DINGSDA KOMPL. DT. *	47,90
DOUBLE DRAGON 3	59,90
ELITE DT.	65,00
ELVIRA KOMPL. DT. 1 MB	65,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB	75,90
EPIC *	65,90
EXODUS 3010 DT. ANL. *	65,90
EXILE	59,90
EYE OF THE BEHOLDER KOMPL. DT. 1 MB	69,90
F 15 STRIKE EAGLE 2 DT.	75,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90
FACE OF ICEHOCKEY DT.	65,90
FAR WEST DT. ANL.	54,90
FATE - GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FIGHTER COMMAND	65,90
FINAL FIGHT	59,90
FIRETEAM 2200	69,90
FIRST SAMURAI DT.	69,90
FLAMES OF FREEDOM KOMPL. DT. 1 MB	59,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.	65,90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 1 MB	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	69,90
GAUNTLET 3 DT. ANL.	59,90
GOBLIINS DT. ANL.	65,90
GODS DT.	65,90
GOLDEN EAGLE	59,90
GOLF MICROPROSE DT. 1 MB	75,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90
HARD NOVA DT.	59,90
HARLEQUIN DT. ANL.	59,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.	79,90
HARPOON 1.21 BATTLESET 4	45,90
HARPOON EDITOR 1.21 DT. ANL.	45,90
HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL.	79,90
HEIMDALL DT. VERSION 1 MB	75,90
HOOK DT. ANL. *	65,90
HOME ALONE *	59,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	65,90
INDY HEAT DT. ANL.	59,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90
INTELIGENT GAMES DT. ANL.	65,90
JIMMI WHITE SNOOKER DT. ANL.	69,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL. *	59,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.	85,90
KEYS OF MARAMON 1 MB	65,90
KICK OFF GIANTS OF EUROPE	24,90
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	25,90
KICK OFF RETURN TO EUROPE	24,90
KID GLOVES 2 DT. ANL.	59,90
KINGS QUEST 5 1 MB DT. ANL.	85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. ANL. 1 MB	75,90
LAST NINJA 3 DT.	65,90
LARRY 5 1 MB DT. ANL.	85,90
LEANDER DT.	69,90
LEGEND OF FAIRGAIL KOMPL. DT.	65,90
LEMMINGS DT.	59,90
LEMMINGS DATA TAXING/MAYHEM	59,90

AMIGA Programme

LETHAL XCESS DT. ANL.	59,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
LORDS OF THE RINGS DT. * 1 MB	69,90
LOTUS TURBO 2 DT. ANL.	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MAD TV DT. 1 MB *	75,90
MAGIC POCKETS DT.	59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90
MEGALOMANIA DT.	69,90
MERCENARY 3	69,90
MIGHT & MAGIC 3 1 MB	79,90
MONKEY ISLAND KOMPL. DT. 1 MB	78,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MONSTERPACK 2 INCL. BEAST 2	65,90
NEBULUS 2 DT.	59,90
NINJA COLLECTION DT. ANL.	54,90
O R K DT. ANL.	59,90
OUTRUN EUROPE DT.	59,90
PANZERBATTLES 1 MB	59,90
PAPERBOY 2 *	59,90
PARASOL STARS DT. ANL.	65,90
PEGASUS DT.	59,90
PGA GOLF COURSE DISK DT. ANL.	39,90
PGA TOUR GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL MAGIC DT.	49,90
PIRATES DT.	65,90
POLICE QUEST 2 1 MB	89,90
POLICE QUEST 3 1 MB	85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB	69,90
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB	59,90
POPULOUS 1 WORLD EDITOR DT. ANL.	39,90
POPULOUS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT.	39,90
PROJECT 'X' DT. ANL.	59,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RAINBOW COLLECTION DT.	49,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	74,90
REALMS DT. ANL.	69,90
REBEL RACER DT. ANL.	54,90
RED BARON 1 MB DT. ANL.	79,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB DT. ANL.	85,90
RISKANT DT.	47,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 -	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90
RODLAND DT.	59,90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB	85,90
R-TYPE 2 DT.	65,90
RUBICON	59,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB	69,90
SHANGHAI 2 1 MB *	75,90
SHADOW LANDS DT. ANL.	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SIM ANT 1 MB DT. ANL.	85,90
SIM CITY / POPULOUS PACK	74,90
SIM EARTH DT. * 1 MB	75,90
SIMPSONS	59,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90
SOUL CRYSTALL KOMPL. DT.	69,90
SPACE 1889	69,90
SPACE ACE 2 1 MB	79,90
SPACE GUN	59,90
SPACE QUEST 4 1 MB	85,90
SPACE SHUTTLE 1 MB DT. ANL. *	99,90
SPACE WRECKED	75,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	69,90
STARBYTE NO. 1 COLLEC. KOMPL. DT.	59,90
STARBYTE SUPER SOCCER KOMPL. DT.	69,90
STARFLIGHT 2 DT.	65,90
STEIGENBERGER HOTELM. KOMPL. DT.	54,90
STORM MASTER DT. ANL.	69,90
STRIKE FLEET DT.	59,90
SUPAPLEX DT. ANL.	59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	59,90
SUSPICIOUS CARGO	59,90
TERMINATOR 2	59,90
THE OATH DT.	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION 1	39,90
TIP OFF DT.	59,90
TITUS THE FOX DT. ANL.	59,90
TRADERS DT.	65,90
TURRICANE 2 DT.	54,90
TURTLES 2	65,90
ULTIMA 6 1 MB	75,90
USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL.	59,90
UTOPIA DT. 1 MB	69,90
VENGEANCE OF EXCALIBUR	75,90
VIDEOKID	59,90
VIKING FIELDS OF CONQUEST *	65,90
VOLFIELD	59,90
VROOM DT. ANL.	65,90
WARLORDS	65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WETTEN DAS.....?	47,90
WILD WHEELS	59,90
WILLY BEAMISH 1 MB KOMPL. DT.	79,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90
WONDERLAND 1 MB	74,90
W.W.F. WRESTLING DT. ANL.	65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90

PREISHITS AMIGA

1000 CC TURBO	29,90
3 D POOL BILLARD	29,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALL TIME FAVORITES COMPILATION	29,90
ALTERED DESTINY	29,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	34,90
BLOOD MONEY	29,90
BLOODWYCH	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER KOMPL. DT.	49,90
CALIFORNIA GAMES	24,90
CARRIER COMMAND	29,90
CASTLE MASTER	24,90
CELICA GT 4 RALLEY	29,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB DT. ANL.	34,90
CHESSPLAYER 2150	24,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
COMBO RACER	29,90
CONQUEROR	29,90
DEADLINE INFOCOM	29,90
DOUBLE DOUBLE BILL COMPILATION	49,90
DOUBLE DRAGON	24,90
DOUBLE DRAGON 2	29,90
DRAGON NINJA	29,90
DYNASTY WARS	29,90
E - MOTION	24,90
EDD THE DUCK	29,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
EXTERMINATOR	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
F 16 FALCON COLLECTION DT. HANDB.	49,90
FERRARI FORMULA 1	24,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. HANDB.	49,90
F.O.F.T.	29,90
FORGOTTEN WORLDS	24,90
FULL CONTACT	29,90
GAUNTLET 2	24,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GRAND MONSTER SLAM	24,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HEROES OF THE LANCE	29,90
HITCHIKERS GUIDE INFOCOM	29,90
IMMORTAL DT. 1 MB	29,90
INDIANA JONES ACTION	29,90
INTERCEPTOR	29,90
INTERN. KARATE PLUS	29,90
IRON LORD	29,90
ISHIDO - WAY OF STONES -	29,90
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JAMES POND UNDERWATERAGENT	29,90
JET - SUBLOGIC	29,90
JUPITERS MASTER DRIVE	29,90
KLAX	29,90
KULT	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS INFOCOM	29,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LOOPZ	29,90
MICROPROSE SOCCER	24,90
MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MIGHTY BOMBJACK	24,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	24,90
NEW YORK WARRIORS	29,90
NEW ZEALAND STORY	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ONSLAUGHT	29,90
OPERATION HARRIER	24,90
OUTRUN	24,90
PANG	29,90
PAPERBOY	24,90
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POPOLUS DT.	29,90
POPOLUS DATA DISK DT.	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	19,90
POWERMONGER DT. ANL.	24,90
PRO BOXING	29,90
PRO TENNIS TOUR - GREAT COURTS -	29,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RAMBO III	29,90
RESOLUTION 101	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROCK STAR	17,90
RODEO GAMES	29,90
SAINT DRAGON	29,90
SCRAMBLE SPIRITS	29,90
SEARCH FOR THE KING 1 MB	29,90
SHADOW OF THE BEAST 1	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHINOBI	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	24,90
SIMULCRA	24,90

PREISHITS AMIGA

SIR FRED	24,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	29,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPEEDBALL	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	49,90
STARCONTROL	29,90
STARFLIGHT	29,90
STARGLIDER 2	29,90
STELLAR 7	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
SWORD OF TWILLIGHT	29,90
TENNIS CUP	29,90
THUNDERBLADE	24,90
THUNDERSTRIKE	29,90
TOM AND THE GHOST	29,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
TURBO OUTRUN	29,90
TWINWORLD	29,90
TYPHOON THOMPSON	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
VENUS FLY TRAP	29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
VOODOO NIGHTMARE	29,90
WAR GAME CONSTRUCTION KIT 1 MB	29,90
WATERLOO	29,90
WISHBRINGER	29,90
WOLFPACK DT. ANL. 1 MB	34,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
XENON 1	24,90
X-OUT	24,90
Z-OUT	24,90
ZOMBIE	29,90
ZORK 1 - 3	29,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

Lösungshilfen für viele Adventures und Rollenspiele 14,90

AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 , A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 , A2000	219,00
AMIGA GENIUS TRIPLE MAUS	49,90
ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE/JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICK VERLÄNGERUNG	9,90
SCANNER DATASCANN, TEXT & GRAFIK	
105 MM SCANNBREITE, 100-400 DPI	319,90
SYNCRO EXPRESS 3	99,00
TRACKBALL	119,90
X-COPY PROFESSIONAL 5.2 inkl. Hardware	74,90

Diskettenlaufwerke

3,5" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 880 KB, EXTREM LEISE, SUPERSLIMLINE 25 MM HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	139,90
5,25" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 40/80 TRACKS, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	189,90

Speichererweiterungen

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-BIT CHIPS, AKKU-UHR	69,90
1,8 MB MAXI CARD AMIGA 500 INTERN MIT 1,8 MB BESTÜCKT, UHR	279,90
2,0 MB MAXI CARD AMIGA 2000 AUF 8 MB AUFRÜSTBAR	319,90

LEERDISKETTEN

3,5" 2DD NoName 10er	9,90
3,5" 2HD NoName 10er	19,90
5,25" 2DD NoName 10er	5,90
5,25" 2HD NoName 10er	12,90

PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN !

MÄUSE

GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD	59,90
MOUSE SET HAUS/HALTER/PAD	19,90
MAUSMATTE	6,90
REIS-MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90

DISKETTENBOXEN

BOX 80 STCK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STCK 5,25 DISKETTEN	19,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten * Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. *
Versandkosten: Nachnahme plus 8,00 DM Vorkasse plus 7,00 DM * Ausland Euroscheck plus 20,00 DM Versand
Bei Software ab DM 200,00 Bestellwert VERSANDKOSTENFREI!
BESTELLANNAHME: MONTAG - DONNERSTAG 9.00 - 18.00, FREITAG 9.00 - 17.00

Angriff der Beutelschneider

SPACE WARS

Und dafür mußte ein CDTV her?

Wow, die erste Arcade-Konvertierung für's CDTV ist da und sieht tatsächlich besser aus als das Original! Tja, wenn die Vorlage nicht etwa das Alter und den Charme von „Asteroids" hätte, wär's vielleicht sogar ein Grund zur Freude...

So aber können bestenfalls gehässige Alt-Amigianer lachen – nämlich über die armen CDTV-Besitzer, die wieder nur lächerlichen Digi-Schrott für ihre hochmoderne Wundermaschine vorgesetzt bekommen. Allein schon die Spielidee ist hier ein schlechter Witz: Zwei Raumschiffe mit Rotationssteuerung beharken sich solange gegenseitig, bis bei einem der Energiepegel auf Null sinkt. Kein Alien, das die Einöde stört, für Abwechslung sind allein gelegentlich herumtrudelnde Asteroiden zuständig. Vielfalt herrscht nur vor Spielbeginn:
Gleich sechs verschiedene Spaceschlitten stehen da zur Auswahl, alle sind sie unterschiedlich bewaffnet – zu dumm, daß später jeder Raumer wie Fliegendreck aussieht. Gleich vier Hintergrundbilder gibt es – schade, daß eines farbloser daherkommt als das andere. Vor und nach dem Spiel bekommt man filmartige Animationssequenzen und digitalisierte Grafiken in Massen zu sehen – aber währenddessen, oweh! Außerdem dauert die Nachladerei eine kleine Ewigkeit.
Da macht es wirklich keinen Unterschied mehr, ob man nun gegen den Rechner oder (mit Joystickadapter) einen Mitspieler antritt, dieses Machwerk hätte selbst auf dem PD-Markt nicht die geringste Chance. Aber den CDTVlern möchte man gleich 80 Märker für ein wenig Musik, ein paar Soundeffekte und viel überflüssige Intro-Grafik abknöpfen – die sind's ja eh nicht anders gewöhnt... (rl)

Space Wars CDTV

Grafik:	17%
Sound:	52%
Handhabung:	33%
Spielidee:	4%
Dauerspaß:	7%
Preis/Leistung:	11%
Red. Urteil:	9%

Variabel
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Odyssey
Genre: Action

Spezialität: Ein Intro macht Werbung für das kommende „Lunar Rescue" – wahrscheinlich ein „Moonlander"-Clone!

50. Während Du noch überlegst, erschüttert ein Erdbeben den Dungeon. Angstvoll wirfst Du Dich zu Boden, aber alles bleibt heil – bis auf die Geheimtür, die mit lautem Knall aus der Einfassung springt. So ein Schwein! Du kletterst hinunter und machst bei (2) weiter.
51. Schorsch hält Dich entsetzt für einen entsprungenen Irren und gibt Fersengeld wie noch nie in seinem Leben! Heureka! Weiter bei (60).
52. Der Lichtkegel Deiner Lampe enthüllt einen steil abfallenden Gang, welcher weit unten an einer Holztür endet. Aus der Ferne hörst Du ein grausiges „Har har! Gäld-ah!" Wenn Du Joe bist, lies weiter bei (29), alle anderen schauen unter (6) nach.
53. Sicherlich siehst Du ein, daß ein Abenteurer mit soviel Pech einfach untragbar ist. Gesenkten Hauptes gibst Du auf und schleichst von dannen. Da Du nicht wagst, Michael nochmal unter die Augen zu treten, emigrierst Du in die eisige Welt Nordalaskas, wo Du für die „Fans of White Sausages e.V." nach süßem Senf gräbst. Ein neues Leben...

54. Als der Schlitzer vom Hunger in die Küche getrieben wird und Dich inmitten eines Berges von Hühnerknochen sitzend vorfindet, trifft ihn schlicht der Schlag, und er fällt mausetot um. Na bitte, weiter bei (60).
55. Du stehst in einem feuchten Gang, der sich links und rechts von Dir erstreckt. „Har! Uah! Lirä!", schallt es Dir von irgendwoher entgegen. Möchtest Du nach links gehen, lies weiter bei (20). Bist Du mehr für rechts, schau unter (40).
56. Na also – da Du das kleine Weiße anhast, hält Dich Schorsch bei der unruhigen Beleuchtung für Ghost aus dem PC Joker und nimmt schleunigst sämtliche Beine in die Hand. Victory! Weiter bei (60).
57. Du hast noch eine Chance, Lady! Würfele ein weiteres Mal – wenn eine 1 bis 5 dabei herausspringt, lies die (50). Hast Du eine 6 gewürfelt, mache bei (53) weiter.
58. Die Tür ist zu – so ist das Leben. Du hockst Dich in Yogastellung auf den Boden und grölst: „That's the way it is, aha, aha, I like it" Das hält keine Falltür lange aus: Mit lautem Kreischen platzt sie aus den Angeln und ergreift die Flucht! Abwärts geht's unter (2).
59. Das hier ist das Lady-Büro, abgesehen von Regine nimmt aber niemand Notiz von Dir. Sie schaut Dich lange an, dann bricht sie in brüllendes Gelächter aus. „Sowas wie Dich frißt der Schorsch doch zum Frühstück!", prustert sie. Seelisch geknickt schleichst Du zur (1) zurück.
60. Herzlichen Glühstrumpf, Du hast es tatsächlich geschafft! Der Joker ist befreit und Michael zufrieden. Zur Belohnung schenkt Dir Joky seine alten Socken und Michael einen warmen Hundedreck, äh... Händedruck. Na, hat sich doch gelohnt, was?

THE QUEST OF AGRAVAIN

Lange nix mehr von Codemasters gehört, gell? Schade eigentlich, denn die Budget-Pioniere waren immer für ein nettes Plattformspiel gut. Man denke nur an die Dizzy-Serie oder „Little Puff" - oder eben dieses hier.

Wer nicht auf das Preisschild guckt, mag gar nicht glauben, daß Sir Agravains Suche nach dem Elexier der ewigen Jugend ein Low-Cost-Game ist: Der kleine Ritter hüpft durch zahl- und abwechslungsreiche Landschaften in ansprechend bunter Grafik, trifft auf allerlei ruckelfrei animierte Gegner und wird auf Schritt und Tritt von verschiedenen Musikstücken und knackigen FX begleitet.
Mit einem Langschwert ausgerüstet kämpft sich unsere wandelnde Konservendose über ungezählte Plattformen von unten nach oben (Vertikalscrolling), entdeckt Geheimräume, Extrawaffen, Bonusfrüchte und verliert bei Feindberührungen zunächst die Rüstung, dann eines der vier Leben. OK, das hat man von Kollege Arthur abgeschaut, ansonsten ist der Knirps aber halbwegs eigenständig unterwegs: Garstige Pilze, gemeine Zauberer und hinterlistige Spinnen werden mit dem stählernen Zahnstocher beseitigt, für Distanz-Fights ist die etwas weniger durchschlagende Lanze erste Wahl.
Wirklich schön haben die Codemasters die Steuerung hingekriegt, Sir Agravain gehorcht den Stickkommandos ohne Wenn und Aber. Mag das Gameplay also auch nicht unbedingt einen Preis für seine Originalität verdient haben - einen Preis für den angenehm fairen Preis sollte man der rundum soliden Plattform-Hatz nicht verwehren. Entsprechend beeindruckend ist unsere Preis/Leistungs-Wertung ausgefallen. (rl)

The Quest of Agravain

Grafik:	68%
Sound:	67%
Handhabung:	72%
Spielidee:	48%
Dauerspaß:	60%
Preis/Leistung:	87%
Red. Urteil:	64%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 24,- DM
Hersteller: Codemasters
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Der Knuddel-Ritter läuft auch am A500 Plus, speicherbare Highscores hat er jedoch nicht zu bieten.

LOCOMOTION

Wer seinen frühkindlichen Berufswunsch „Lokomotivführer" am Amiga ausleben möchte, hat ja schon mal Pech gehabt: Vor einem Jahr rauschte Bytebacks Locomotion mit Volldampf in tiefste Flop-Regionen. Ob Kingsoft die Weichen für den Namensvetter wohl besser gestellt hat?

„Weichenstellen", so lautet überhaupt das Stichwort dieser digitalen Modelleisenbahn: Nach und nach starten Lokomotiven in ein verzweigtes Gewirr aus Schienen, Weichen, Kreuzungen und Bahnhöfen - durch wohlüberlegtes Umlegen der Signale (per Mausklick) sollen sie sicher zum vorherbestimmten Zielbahnhof dirigiert werden. Das ist solange relativ einfach, wie die Zielangabe über jedem Zug angezeigt wird, fortgeschrittene Eisenbahner bekommen sie aber nur noch kurz, Experten gar nicht mehr zu sehen. Ist der Mann im Stellwerk also nicht voll konzentriert bei der Sache, wird er es kaum schaffen, die bis zu sieben gleichzeitig herumtuckernden Loks kollisionsfrei zu managen! Zu oft darf's aber natürlich nicht krachen, außerdem muß eine bestimmte Anzahl von Trains im Ziel sein, ehe das Zeitlimit abläuft. Umsichtige Lok-Dirigenten werden abschließend mit Punkten für ihre Leistung entlohnt.
Dank der putzigen Idee, eines Editors für individuelle Strecken und anderer Optionen, wie etwa dem Paßwortsystem zur Levelanwahl, macht das Spiel durchaus Laune. Andererseits reicht es dann doch nicht ganz, um das Kind im Manne wirklich zu begeistern - zu bescheiden sind die Grafiksets ausgefallen, zu wenig Abwechslung wurde in den 108 möglichen Leveln untergebracht. Schade, mit etwas mehr Feinschliff und etwas weniger nervenden Soundeffekten hätte aus Locomotion etwas Großes werden können! (rl)

Locomotion

Grafik:	41%
Sound:	33%
Handhabung:	76%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	58%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	58%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Kingsoft
Genre: Strategie

Spezialität: Die Bahn fährt immer - auch unter Kick 2.0, am A500 Plus und von der Festplatte.

CJ'S ELEPHANT ANTICS

Lange nix mehr von Codemasters ge... Quatsch, das hatten wir ja gleich nebenan! Na, jedenfalls bekommt der Plattform-Ritter Agravain jetzt Gesellschaft - ziemlich massive obendrein!

Elefant CJ hat sich viel vorgenommen: Die ganze Welt will er durchqueren, im Zwei-Spieler-Modus zusammen mit seinem Zwillingsbruder, notfalls auch solo. Die Tournee beginnt in Frankreich, wo das schwergewichtige Duo über Treppen, Mauern, tödliche Stacheln und explodierende Minen, Flics, Frogs und Glöckner hüpft. An derlei Widrigkeiten herrscht dann auch später in Ägypten oder am Himalaja kein Mangel, gut, daß unsere Dickhäuter mit einem Regenschirm ausgerüstet sind - im Falle eines Falles (= Sturzes) können sie damit in der Luft manövrieren. Außerdem hinterlassen die Gegner nach Erdnuß-Beschuß Bonusfrüchte, Extras für höhere Geschwindigkeit, einen zeitlich begrenzten Schutzschild oder auch extrastarke Springbomben.

Tja, ausgefallen sind hier eigentlich nur die knuddeligen Helden, das Gameplay selbst eher weniger. Zwar warten am Ende jedes Levels ein Megagegner und eine Bonusrunde (per Drahtesel Ballons einsammeln), doch wird man die trotz der anfänglich acht Leben nicht oft zu Gesicht bekommen - zuviele unfaire Stellen, zu hakelig die Steuerung bzw. Kollisionsabfrage. Aber immerhin: Für knapp 30 Mäuse erhält der Käufer zwei Elefanten, multidirektional scrollende Comic-Grafik im Stil von Oceans „New Zealand Story" und nur leicht nervende Musikuntermalung. Das sieht doch zumindest recht putzig aus, da hat man schon wesentlich mehr Geld wesentlich schlechter angelegt, oder? (rl)

CJ's Elephant Antics

Grafik:	60%
Sound:	54%
Handhabung:	49%
Spielidee:	41%
Dauerspaß:	55%
Preis/Leistung:	76%
Red. Urteil:	55%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 29,- DM
Hersteller: Codemasters
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Volle PAL-Auflösung, Pausefunktion, läuft auch am A500 Plus.

PARAGLIDING SIMULATION

Paragliding ist toll - sagen die Paraglider. Paragliding ist Mist - sagen all jene, die Loriciels Simulation des luftigen Sports auf anderen Systemen bereits gesehen haben. Jetzt sind wir gefragt, denn jetzt gibt's auch eine Amigaversion.

Aufgrund seiner Realitätsnähe empfiehlt der französische Paragleiter-Verband dieses Programm, was aber nicht unbedingt zu bedeuten hat, daß es auch empfehlenswert ist: Hier ist tatsächlich so wenig los wie am richtigen Himmel...

Vier Optionen stehen zur Wahl, eine so abwechslungsarm wie die andere. Im Trainingsmodus erwirbt man zunächst in drei Flugübungen den Hanggleiter-Schein, beim „Spaziergang" dürfen dann in vier verschiedenen Landschaften neue Längenrekorde aufgestellt werden. Im Wettbewerb und in der Meisterschaftsrunde gilt es schließlich, innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Gegenstände aufzusammeln und sicher zu landen - tunlichst ohne mit den zufällig auftauchenden Drachenfliegern und Motorseglern zu kollidieren. Die eigentliche Schwierigkeit indessen beschränkt sich auf das Suchen von Aufwinden (um Hindernisse zu umsegeln) ansonsten flattert der Hanggleiter herzlich teilnahmslos durch die Weltgeschichte. Begleitet wird er von poppiger Musik und endlos langen wie langweiligen Landschaften, die zudem mit einem leichten Ruckeln vorbeiscrollen. Die eingangs gestellte Frage ist daher schnell beantwortet: Gelungen sind bei der Paragliding Simulation eigentlich nur die netten Zwischenbilder und die kinderleichte Steuerung, der Rest ist schlichtweg einschläfernd. (pb)

Paragliding Simulation

Grafik:	37%
Sound:	61%
Handhabung:	67%
Spielidee:	53%
Dauerspaß:	36%
Preis/Leistung:	35%
Red. Urteil:	38%

Für Anfänger
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Loriciel
Genre: Simulation

Spezialität: Pausefunktion, Musik abschaltbar, bis zu 4 Spieler hintereinander (Meisterschaftsrunde), komplett in deutsch.

DUNGEONS OF AVALON

Der Amiga Joker meint:
Dungeons of Avalon – nie waren knackige Keller so kostengünstig!

Da sage noch einer was gegen Diskettenmagazine: Auf der aktuellen Ausgabe von „Amiga Fun" findet man nämlich ein Rollenspiel, das es mit so manchem Vollpreisgame aufnehmen kann – und das zum Supersonderpreis!

Bei zwei Punkten muß sich der Budget-Rolli allerdings Kritik gefallen lassen: Erstens für die Allerwelts-Story um den bösen Zauberer Rhateph, der das ehemals glückliche Avalon tyrannisiert und Blablabla; zweitens für die deutsche On-Disk-Anleitung, die ausschaut, als hätte Brork persönlich sie getippt. Aber Schwamm drüber...
Es gilt nämlich, mit seinen sechs selbstgestrickten oder vorgefertigten Recken durch neun verzwickte Dungeons zu schleichen. Acht avalonische Rassen (darunter die kuriosen „Stembären") und ebenso viele Berufe vom Krieger bis zum Hexer stehen beim Party-Service zur Verfügung; natürlich kennen die Magier zunächst nur ein paar popelige Minispells. Das städtische Leben besteht aus wenigen Menüs mit Bildchen, doch dafür kommen die 3D-Labyrinthe umso schöner, wenn auch vieles an den Ur-Beholder erinnert. Aber das ist ja nun kein Nachteil, besonders, da die knobeligen „Dungeon Master"-Rätsel sehr gelungen sind, und es von der Monsterfront neben einem klassischen Kampfsystem hübsch gruselige Pictures zu vermelden gibt.
Mehrere nett anzuhörende (wenn auch recht ähnliche) Musikstücke erfreuen neben allerlei feinen Geisterbahn-FX die Ohren, und schließlich gilt in punkto Bedienung: Sauber, bequem und durchdacht steht Eure Maus auf der Wacht. Insgesamt bieten die Dungeons von Avalon ein Billig-Abenteuer, das alles andere als billig ist! (jn)

Dungeons of Avalon

Grafik:	70%
Sound:	68%
Handhabung:	76%
Spielidee:	54%
Dauerspaß:	71%
Preis/Leistung:	95%
Red. Urteil:	72%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 19,– DM
Hersteller: CT Verlag
Genre: Abenteuer

Spezialität: Das Game ist inklusive Poster und Umschlag am Kiosk zu haben.

FIRETEAM 2200

Friedensbewegung hin, Abrüstung her: Wenn es nach Internecines taktischer Kampfsimulation geht, bekriegen sich unsere Enkel auch im Jahre 2200 noch fleißig – mit Laser-Tanks und Iridium-Panzerung!

Immerhin wurde das Schlachtfeld dann längst in etwas abgelegenere Gefilde verlegt, die Metzeleien finden nämlich weit draußen im All auf irgendwelchen fremden Planeten statt. Dort haben (zwecks Ausbeutung) interkosmische Konzerne das Sagen; zum Schutze ihrer Einrichtungen leisten sich die Leute regelrechte Söldnerarmeen. Und Ihr sollt hier eine Panzergruppe dieser No-Future-Legionäre kommandieren. Halbwegs interessant ist dabei, daß man mit zwei bis drei Fahrzeugen klein anfängt und sich durch einen ganzen Rattenschwanz aufeinander aufbauender Szenarien mit festgelegten Siegbedingungen spielen kann. Im Erfolgsfalle fließt Kriegsbeute in die Kasse, mit der das Team auf bis zu acht Super-Tanks ausgebaut werden kann.
Tatsächlich stecken allerhand Möglichkeiten in Fireteam: Dutzende der rollenden Blechbunker stehen gegen Cash zur Wahl, man kann sich aussuchen, gegen welche Seite man antritt, und darf vor der Operation seine Fahrzeuge mit detaillierten Befehlen ausstaffieren, die je nach aktueller Lage beliebig veränderbar sind. Wenn's trotzdem nicht gefällt, dann liegt es wohl an der Technik: Schaurige Farben (angeblich 16), ein Cockpit-Design, gegen das selbst die Mageroptik von „Rules of Engagement" prachtvoll aussieht, die gräßlich ruckelnde Landkarte und ein zähes, weitgehend tastengesteuertes Echtzeit-Spieling schrecken schon so gründlich ab, daß es der paar Schauder-FX gar nicht mehr bedarf. Fazit: Nur für absolute Strategie-Asketen erwägenswert! (jn)

Fireteam 2200

Grafik:	17%
Sound:	7%
Handhabung:	41%
Spielidee:	60%
Dauerspaß:	34%
Preis/Leistung:	28%
Red. Urteil:	30%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Internecine
Genre: Simulation

Spezialität: Zwei Disketten, 1MB erforderlich, englisches Handbuch, Zweier-Option per Nullmodem.

KLASSIKER

SIM CITY

Was zum Kuckuck soll eine Städtebau-Simulation sein? Wer zum Henker ist Maxis? Anfang des Jahres 1989 konnte noch kein Freak diese Fragen beantworten – im Spätsommer fand man kaum noch einen, der's nicht gewußt hätte!

Das Amiga Original

Die CDTV-Version

Sim City war auf Anhieb ein Publikumserfolg und zählt mittlerweile zu den ganz großen Klassikern wie „Populous" oder „Tetris". Umsetzungen sind für praktisch jedes System erhältlich, inklusive der Konsolen und des CDTV. Irgendwie ist das schon erstaunlich, denn dieses Spiel ist eigentlich gar kein Spiel: Wer interessiert sich normalerweise für Dinge wie Verkehrsplanung, Straßenbau und eine optimierte Infrastruktur? Und dennoch besitzt Sim City einen „Suchtfaktor" wie kaum ein anderes Game...

Vielleicht liegt's an der genial einfachen Maussteuerung, mit der hier das zufallsgesteuert entwickelte Brachland zum Leben erweckt wird? Vielleicht an der Befriedigung, die man empfindet, wenn endlich die ersten Sims (*Sim*ulated Citizens) die Wohnsiedlungen bevölkern, Industriegebiete wachsen und Kraftwerke oder Polizeistationen klaglos ihren Dienst verrichten? Vielleicht liegt's aber auch an der komplexen Problematik, daß es der Jungbürgermeister hier allen recht machen muß: Die Industrielobby plärrt nach einem sündteuren Flughafen, die Normalbevölkerung hätte lieber ein Sportstadion. Wer aber einfach an der Steuerschraube dreht, um vielleicht beides zu finanzieren, kann sich bald auf einen drastischen Rückgang der Einwohnerzahl gefaßt machen!

Eine Architecture-Zusatzdisk

„Genial einfach, einfach genial" – so läßt sich die Spielidee und damit das Erfolgsgeheimnis von Sim City wohl am treffendsten umschreiben. Daß das Programm einige Bugs enthielt und in mancher Hinsicht etwas unausgereift war, machte es eigentlich nur noch liebenswerter. So waren Verkehrsprobleme bekanntlich durch das Verlegen von Gleisen oder Straßenstücken in der freien Wildbahn zu lösen, die Soundeffekte klangen höchst provinziell, und das Scrolling brachte den Screen stärker zum Zittern als die zuschaltbaren Erdbeben-Katastrophen oder Monster-Attacken. Die Grafik ließ sich bestenfalls als übersichtlich und farbenfroh bezeichnen, aber richtig schön wurde sie erst bei der 1991 veröffentlichten CDTV-Version. Lediglich die Handhabung war über alle Zweifel erhaben, mit wenigen Mausklicken konnte man bauen, wieder abreißen, die einzelnen Statistiken abfragen oder Spielstände speichern. Nicht zu vergessen, die vorgefertigten Problem-Szenarios, an denen sich der geübte Städteplaner versuchen durfte.

Umso augenfälliger, daß das Game bis heute kaum Nachahmer fand. Freilich brachte Maxis letztes Jahr einen „Terrain Editor" und die beiden „Architecture"-Disks mit neuen Landschaften heraus, und dann gab's da noch den verunglückten Klon „Moonbase", der inzwischen völlig zurecht wieder vergessen ist. Das gerade erschienene „Global Effect" ist vom technischen Ablauf her ebenfalls sehr ähnlich, aber spielerisch durchaus eigenständig. Das gilt erst recht für die anderen Sims: „Sim Ant", den digitalisierten Ameisenhaufen, und „Sim Earth", dessen einziger Fehler es ist, daß man es immer noch nicht für den Amiga umgesetzt hat. Angeblich kommt die Konvertierung diesen Sommer, und vielleicht wird das dann ja 1995 einer unserer Klassiker... (od)

Zeitspiegel:	Gestern – Heute
Grafik:	66% – 57%
Sound:	23% – 23%
Handhabung:	84% – 82%
Spielidee:	90% – 78%
Dauerspaß:	85% – 80%
Gesamteindruck:	85% – 79%
Für Anfänger	

KICKER CUP

Tja, so ist der Fußball: Mal bist du Kaiser Franz, mal nur Bauchtrainer Borgmeier. Was wir Euch hier schonend beibringen wollen? Na, daß der FC JOKER im Auswärtsspiel gegen Un. Hofftschwer mächtig eins zwischen die Augen bekommen hat!

Aber keine Sorge, mögen auch andere Vereine ihren Trainer in die Wüste schicken, uns schweißt so eine 2:5-Niederlage erst richtig zusammen! Soviel zum Grundsätzlichen – im einzelnen stammten unsere beiden Treffer von Celal und Oskar, Joker bekam ebenso wie Sir Regnet sein Gelbes Kärtchen zugeteilt (weil der eine dem anderen unbedingt während des Spieles Modell stehen mußte), und die Einsatzfreudigkeit erreichte mit 100% mal wieder ungeahnte Höhen. Erwähnenswert ist noch Eure unbedingte Zuverlässigkeit in finanziellen Dingen, habt Ihr doch weitere 100.000 Deutschmark an die Bank gezahlt, um den Schuldenberg abzutragen – wodurch das Girokonto auf ca. 17.000 DM schrumpfte. So, und damit wir das eher leichte Heimspiel gegen die morschen Knochen der Indianerbones besser überstehen, folgen nun wieder unsere üblichen Fragen:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welche Positionen?
Pro Spielfeld-Quadrat nur ein Spieler, und laßt unsere Kranken in der Intensiv-Station!

3) Möchtest Du einen Spieler vom Transfermarkt kaufen?

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche?

5) Möchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

6) Wie hoch soll der durchschnittliche Eintrittspreis sein?
Dank Eurer unersättlichen Gier liegt er momentan bei 12,– DM.

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Wenn ja, wieviel?
Die Verschuldungshöchstgrenze liegt bei einer halben Mio; derzeit schleppen wir 50.000 Restschuld mit uns herum.

Und nun zum Geschäftlichen! Euer Beitrag: Viele, viele Postkarten mit Antworten auf diese schicksalhaften Problemstellungen. Unser Beitrag: Viele, viele Überstunden, in deren Verlauf wir alle, alle Zuschriften auswerten und die Mehrheitsmeinung an unser Fußballmanager-Programm verfüttern. Alsbald wird sich dann herausstellen, ob wir die Indianerbones knacken können – Genaueres wie üblich im nächsten Heft.

Na, kommen wir ins Geschäft? Ach, Ihr wollt wissen, was für Euch bei dem Deal herausspringt? Nun, einmal mehr verlosen wir unter allen Einsendern unabhängig von Geschlecht, Religion, Hautfarbe oder Uhrzeit die nachstehend aufgeführten Köstlichkeiten! Eure Adresse sollte allerdings schon dabeistehen, denn bislang hat nur unser Oskar den Telepathiekurs belegt (mit eher mäßigem Erfolg).

1 x Bundesliga Manager Prof.
3 x Joker-Shirt
3 x Sammelordner

Unsere Anschrift hingegen müßte inzwischen sogar den Mikronesischen Zwerghühnern bekannt sein. Da Ihr aber vermutlich kein solches seid oder habt, drucken wir sie vorsichtshalber noch mal ab:

Joker Verlag
Kicker-Cup
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Das Spielfeld

Gegner

		Tor		
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
		Tor		

FC Joker

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1	Brork	Tor	1	33	180.000
2	Wunderlich	Tor	—	v.	150.000
3	Bröselmair	Abw	17	32	320.000
4	Joker	Abw	23	31	190.000
5	Nettelbeck	Abw	—	v.	220.000
6	Freckmann	Abw	19	21	60.000
7	Ponikwar	Mit	18	14	260.000
8	Regnet	Mit	12	20	220.000
9	Celal	Mit	15	18	190.000
10	Magenauer	Mit	14	34	250.000
11	M. Labiner	Mit	11	47	290.000
12	Dzierzynski	Ang	7	29	140.000
13	Stein	Ang	—	16	100.000
14	B. Labiner	Ang	3	26	230.000

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Ablösesumme
Depresso	Mit	12	244.000 DM

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1 Un. Hofftschwer	18:4	34:15
2 Maniac Menschen	18:4	30:13
3 Opafun	17:5	27:8
4 Might & Matschig	15:7	18:12
5 Hammerfoot	14:8	28:11
6 Berlin East/West	13:9	17:16
7 Battle Kumpans	12:10	21:16
8 Indianerbones	12:10	19:25
9 Bummico	11:11	20:18
10 Blue Beiß	11:11	16:17
11 *FC JOKER*	11:11	18:20
12 Bodo Tiltners	10:12	18:18
13 Wurm. Wolfschreck	10:12	20:22
14 Langohrer SK	10:12	18:21
15 Raschmehr	8:14	20:26
16 Playpower	8:14	12:24
17 Hardball Killers	6:16	13:26
18 Dragonfight	6:16	10:25
19 Austerwitz	5:17	17:30
20 AMS	5:17	9:22

Ergebnisse: 11. Spieltag

Un. Hofftschwer	—	*FC JOKER*	5:2
Opafun	—	Blue Beiß	2:0
Might & Matschig	—	Raschmehr	1:1
Maniac Menschen	—	Hammerfoot	2:2
Indianerbones	—	Battle Kumpans	0:1
Hardball Killers	—	Dragonfight	2:0
Wurm. Wolfschreck	—	Austerwitz	4:2
Bodo Tiltners	—	Bummico	1:3
AMS	—	Berlin East/West	0:2
Langohrer SK	—	Playpower	3:1

Paarungen: 12. Spieltag

FC JOKER	—	Indianerbones
Dragonfight	—	AMS
Battle Kumpans	—	Bodo Tiltners
Raschmehr	—	Wurm. Wolfschreck
Berlin East/West	—	Maniac Menschen
Hammerfoot	—	Opafun
Bummico	—	Might & Matschig
Playpower	—	Hardball Killers
Austerwitz	—	Langohrer SK
Blue Beiß	—	Un. Hofftschwer

KLEINanzeigen

Suche Hardware

Suche Amiga 500 m. Maus, HF Modulator und 1 MB (100 % OK) für 500 DM. Schreibt an: Andreas Dommes, Hilde-Coppi-Str. 6, O-3700 Wernigerode

Wer schenkt einem armen Schüler einen funktionellen Amiga 500, 1000, 2000, 3000? Mit oder ohne Hardware. Porto übernehme ich. Tel.: 05182/2842 ab 15.30 Uhr (Heni)

Suche für Amiga 500 20 MB Festplatte und 2 MB Speichererweiterung, auch gebraucht! Dirk Schüller, Eschenstr. 8, 5102 Würselen

Suche Hardware! Eine externe Speichererweiterung 0,5 — 2,0 MB! Verhandlungsbasis 100 — 350 DM! Tel.: 02636/7430 werktags ab 19.00 Uhr, Wochenende ab 12.00 Uhr. Frage nach Markus!

Einsteiger sucht gebrauchten Amiga 500 & Monitor oder C64, Floppy & Monitor. Manfred Schulz, Kirchberg 164, O — 4801 Wethau

Suche Speichererweiterung auf 1 MB für Amiga 1000! Angebote unter 01/7306068, Schweiz!

Suche Festplatte für Amiga 500, möglichst 80 MB. Bin Di. und Do. um 16 Uhr erreichbar. Tel.: 02275/4656

Suche günstig Amiga 500 mit 1 MB Speichererweiterung. Biete 500 DM. Top Zustand vorausgesetzt. Andreas Raschke, Stepanstr. 47, O — 8023 Dresden

Suche dringend Amiga 500 & TV Modulator. Biete bis zu 400 DM. Enrico Trinks, Zschachwitzer Str. 18, O — 8036 Dresden

Gut erhaltener C64 von Schüler günstig gesucht. Tel.: 089/7192571

Suche gebrauchten Amiga 500, 100 % OK. Zahle bis 700 DM. Komplett mit Farbmonitor, Maus und nach Möglichkeit mit Joystick. Bitte melden bei Julian Schultz 02246/6950

Suche dringend Amiga 500 mit TV Modulator, Speichererweiterung, Maus und 2 Joysticks für 650 DM. Tel.: 0611/8599867. Özer verlangen

Österreich/Wien Hilfe! Ich suche schon in allen Geschäften ein starkes Netzteil für Amiga 500 & Spielhallenjoystick, sowie Spielhallenfeuerknöpfe (Buttons). Wer kann mir helfen? Postfach 77, 1024 Wien

Suche für Amiga 500: ext. Laufwerk, TV Tuner, Adventures: Space Quest 3, Police Quest I, II, Larry II, III, V, Loom, Maniac Mansion, möglichst billig, tausche auch. Tel.: 0731/64766, Turgay verlangen

Gebe demjenigen bis 100 DM, der mir ein 2. Laufwerk verkauft. Ne 2 MB Erweiterung wär auch nicht schlecht. Preis nach VB. Tel.: 06337/6147. Habe auch ständig neue Soft.

Wenn Ihr Eure def. Hardware nicht mehr loswerdet, dann ruft mich an. Ich nehme jeden Schrott. Aber umsonst. (Porto wird erstattet) Angebote an: M. Vernaglione (Marco) Tel.: 06103/373889

Suche preisgünstigen Amiga 500. Laßt mich nicht hängen. Tel.: 06453/1759

Suche Festplatte für Amiga 500. Erweiterbar, mindestens 20 MB schon vorhanden. Günstig. Andre Nestler, Hirtenweg 1, 3180 Wolfsburg 32. Tel.: 05361/68752

Biete Hardware

Disk-Codierer f. alle Amigas (m.2.LW)! 100 % Schutz, 1 a Qualität nur 50 DM u. NN bei Tel.:0911/678728 (Mo — Do 17 — 21 Uhr)

Verkaufe C-64 mit Handbuch u. Laufwerk, TV-Monitorkabel, 2 Diskboxen, ca. 80 Disketten (ca. 200 Spiele), 4 Data-Beckerprogramme (Supergraphik, Textomat, Datamat, Profimat, NW 400 DM) mit jeweiligem Grünmonitor (ohne Lautsprecher) für 200 DM. Alles zus. 600 DM. Meldet Euch bei Gunter Stahl, Rostocker Str. 38, 7000 Stuttgart 50, Tel.: 0711/546534

Verkaufe A 500 inkl. Kabel, Maus, Joystick, Workbench, Buch und 3 Spiele! (Ohne Monitor) sFr. 415 (mit Monitor sFr 1015. Adresse: Dominik Zanolari, Überwilerstr. 42, CH — 4102 Binningen 2

Verkaufe Amiga 500 mit 30 Originalspielen für 350 DM, CDTV für 550 DM. Ab 18 Uhr zu erreichen. Tel.: 05192/6863

Verkaufe Amiga Action Replay II (Amiga 500) wegen Doppelschenkung für 180 DM. (Original verpackt u. unbenutzt). Der Käufer erhält gratis dazu die PD-Spiele DGDB u. Quizmaster u. den gefreezten 5. Level von Rick Dangerous II (mit Trainer). Schreibt an: Frank Schlalos, Drosselstr. 14, 2933 Jaderberg

Supergünstig! Verk. AMIGA 500, 1 MB Speichererweiterung, Amiga Action Replay 2, 2000er Maus, Joystick, Original Software, viel Literatur, 100 % OK, nur 3 1/2 Monate alt. Für nur FP 800 DM. Tel.: 0208/590757

Verkaufe A 500 mit Speichererweiterung auf 1 MB. Mit vielen Original Spielen. Preis 700 DM VB. Jörg Wirth, Im Oberdorf 3, 6315 Mücke 5, Tel.: 06400/7327

Verkaufe externes, abschaltbares 3,5 Zoll Laufwerk für Amiga. Preis 75 DM. Wer interessiert ist, meldet sich bitte bei Peter Sohnsmeyer, Erich Kästner-Str. 14, 3050 Wunstorf 1, Tel.: 05031/13696

Verkaufe A 500, 1 MB Speicher m. Uhr und abschaltbar, WB 1.3, 2 Joysticks, Mouse, Originalspiele, Handbücher, Anwendersoftware, TV Modulator A 520. Alles 100 % OK. Stretz Florian, Tel.: 06332/66687. Alles für ca. 1000 DM

Gelegenheit! Verkaufe neuwertigen, kaum gebrauchten Commodore-Drucker (MPS 1270) für Amiga, ST, PC für nur 300 DM (NP 500 DM). Schreibt an: Andreas Euba, Auenstr. 5, 8901 Wehringen

Achtung! Verkaufe 512 KB Speichererweiterung mit Uhr und Schalter, 6 Monate alt. Preis VB 99 DM. Tel.: 07465/1085 o. Postfach 12 in 7206 Emmingen 1

Verkaufe 512 KB Speichererweiterung für A 500, nicht abschaltbar, für 70 DM. Top Zustand! Schreibt an: Patrick Dressel, Steinbühl 1, 8662 Helmbrechts. Oder Tel.: 09252/5423 erst ab 19.00 Uhr

Disk-Codierer für alle Amigas (m. 2. LW)! 1 A Qualität, robust, LED nur 50 DM unter 0911/678728 (Mo-Do 18.00-20.00 Uhr)

Verk. 0,5 MB (abschaltbar) für A 500, 100 % unbenutzt, in Originalverpackung nur 89 DM. Außerdem Boot-Selector 15 DM, Reset & Pause Schalter 20 DM. Tel.: 0561/524779

Verkaufe A 500, Monitor, Drucker Star LC-10 Colour, 2. LW (3,5), 1 MB RAM, Zubehör (Mauspad, Bücher, Joystick usw.) einzeln oder zusammen für 1.600 DM VB. Tel.: 0228/378204

Systemaufgabe: Amiga 500, 1 MB, HF-Mod., 2 LW, CM 8833 Philips, sehr viele Programme und Literatur. VB 1900. Bei Interesse: Marco Rabe, Richterstr. 49, 1000 Berlin 42, Tel: 030/7058707

Verkaufe meinen Amiga 500 mit viel Zubehör. Z.B. mit 1 MB-Erweiterung, TV-Modul, 2 Original-Spielen, 50 Heften usw. Infos bei: Mark Behrends, Parkstr. 5, 2872 Hude 1

Achtung Gameboy Freaks!!! Verk. Gameboy & Super Games: wie Super Mario Land, R-Type, Castlevania, Gargoyles Quest usw. mit Zubehör. Game Light, Lupe, Lautsprecher, Netzstecker für 200 DM. 100 % OK. 04625/1344

Verk. A 2000, 3 MB, 20 MB H-Disk, 2. Laufw., Star LC-200 Farbdrucker mit 4 Originalspielen und Büchern. NP 6600 Fr. VP 3800 Fr. 1 Jahr alt, Superzustand. Barca Patrick, Bachweg 1, CH — 4312 Magden

Amiga 2000 Kickstart 1.2/1.2 & Guardin 1.3 & G. 2/8 MB Speichererweit. 2 x 3 1/2, 1 x 5 1/4 Laufwerk, SCSI-2-Controller 84 MB Festplatte. VB 2300 DM. Tel.: 02631/74327

Verkaufe 3 x neue Profex-externe Laufwerke für A 500 — 2000 auf VB, wenn 3 Stck. dann je 100 DM (NP 199 DM), endlich kein Diskettenwechsel mehr! Tel.: 06101/88653

Verkaufe C 64 mit Floppy, nicht gebrauchtem Joystick, Disk-Box und Fernseheranschluß für 350 DM. Tel.: 08821/78911 (Daniel Mendez)

Zu verkaufen: Amiga 2000, 2 int. Laufwerke, Monitor 1084, Sounddigi, 2 Mäuse, 4 Joysticks, versch. Computerbücher und Orig. Software im Wert von über 4500 Fr. Dies alles für einen Preis von 2500 Fr. Tel.: CH 031245729

Amiga 500 1.3 mit 1 MB Ram, 2tes LW, Philips CM8833, 1 Joystick, Akustikkoppler, 13 Original Games, z.B. Populous, Kick Off 1 & 2, Zak usw. mit Anwendungssoftware z.B. Turbo Print, Textvera, Scriptum usw. alles Original mit Anleitung und Bücher und ca. 100 PD Disks. Anruf lohnt. Alles 100 % OK. 2000 DM. Tel.: 040/6314481 von 20 bis 23 Uhr

Verkaufe A 500, 2 Monate alt. Mit 512K Speichererweiterung u. Zubehör u. 50 Disketten. VB 800 DM. Ralf Bortz, Geobenstr. 139, 4200 Oberhausen 1. Tel.: 0208/854200

A 2000 mit 2. Laufwerk, Maus, Joystick und 7 Spitzenspielen wie Populous, F-16 Falcon, Drakkhen billig zu verkaufen. 100 % funktionstüchtig, fast nagelneu. Interessenten schreiben an: Felix Gary, Riederweg 9, 8068 Pfaffenhofen. Bitte ruft mich nicht an, da ich fast nie zu Hause bin. Wenn Ihr mir Eure Telefonnummer schreibt, rufe ich Euch an. Bitte schreibt zahlreich, Ihr lieben, kleinen Amigafreaks.

Verkaufe wegen Systemwechsel A 500 mit Monitor 1084S, 120 Disks, Spiele (z.B. Monkey Island), Zeitschriften und Competition pro Star für 1350 DM. Andre Voigtmann, Bergsiedlung 2, O — 9439 Markersbach

Biete Amiga 500 mit Speichererweiterung, 3 Joysticks, Farbmonitor, 2 Mäusen und Originalspiel Return of Medusa, sowie 6 Public Domain Disketten für insgesamt 1000 DM. Tel.: 06227/59967 (Andy)

Verk. Atari Mega ST 2 & Maus & Mon. SC 1435 u. diverse Software (Original), 3 Mon. Garantie für nur 1799 DM. Th. Huck, Fr.-Ebert-Str. 40, O — 5230 Sömmerda. Tel.: Sömmerda 22318

Verk. neuw. PC/XT m. HD-30MB, LW 5,25, Mono-Bildschirm, Mouse, Joyst., div. Software, alles 100 % OK. Angeb. an Mike Schliekau, Marienstr. 31, O — 3560 Salzwedel

Verkaufe Commodore Plus 4 mit 20 Spielen, 2 Joystick-Adaptern, 1 Joystick und 2 Tapes für 200 DM. Tel.: 02944/2194 (Sascha)

Verkaufe CDTV & 3 Spiele und Begrüßungs-CD. 1400. Verkaufe auch PC-Engine & 3 Spiele für 250 DM. Ruft an: 05222/81842 ab 19 Uhr, Stefan

Verkaufe A 500 & 512 KB, TV Modulator, Joystick, Team-Suzuki für 777 DM. Bei: Frank Kanflang, Leipziger Str. 46, O — 1080 Berlin, Tel.: 2295482 (Suche auch neue Spiele und Anwenderprg.)

Disk-Codierer f. alle Amigas (m. 2. LW)! LED, langes Kabel, robust, 1 a Qualität nur 50 DM/NN. Tel.: 0911/678728 (Mo-Do 16-20 Uhr)

Verk. A 2000, 1 MB, 2 x 3,5 LW, Farbmon. (M8833-2,2), Joy., Maus & Mauspad, 2 D.Boxen, über 100 D., Spiele, Anwenderprg., Fachbücher, alles Top-Zustand, 1/2 Jahr alt, VB 1800 DM, Tel.: 02173/54751 ab 17 Uhr (Vulla)

A 2000 B, mit 1 MB Chipram, 3 Laufwerken, 2 x 3,5, 1 x 5,25 Zoll, PC-XT Karte, Farbmonitor 1081, Bootselektor, Kickstart 1.2 u. 1.3 umschaltbar, Joystick, Maus, 3 orig. Spiele. VB 1800, 0201/222232

Verkaufe 4-Color-Thermotransferfarbband zum Drucker Star XB 24-10 für 40 DM. (Zum Bedrucken von T-Shirts u.a.m.) Original verpackt! Beschreibung liegt bei. Bitte schreibt an: Markus Kulisch, Drosselweg 10, 6588 Birkenfeld

Verk. C-64 & 1541 & 75 Disketten, 25 Originalspiele, Resetschalter, Datasette, Lit., C-64er Hefte, Diskbox, 1 Joyst., C-64-Buch (über 1000 Seiten). Verk. für 450 DM. Adr. Frank Richter, Niederleithe 25, O — 8300 Pirna

Suche Software

STOP! Suche Demomaker Cruncher aller Art. Bitte schickt Listen an: Michael Fischer, Max-Reger-Weg 2, 8630 Coburg. Amiga forever! 100 % Rückantwort!

Suche für PC (VGA): Sim Earth, Wild West World, TV Sports Basketball und Kick Off 2; alles Originale, wenn´s geht! Tel.: 0551/82543 ab 18.00 — 20.00 Uhr anrufen!

Suche für Amiga 500 Originale: Golden Axe, Das Stundenglas, Ninja Remix, Super off Road, Double Dragon I oder II, Bundesliga Manager Professional möglichst günstig. Philipp, Tel.: 08131/96386

Suche dringend Times of Lore, Chaos strikes Back, Die Kathedrale, Bard´s Tale I, III, alle Ultima—Teile und Maniac Mansion! Also Leute, kramt bei Euch nach, vielleicht habt Ihr ja das eine oder andere Stück bei Euch liegen. Schreibt an: Frank Böttger, Mozartstr. 13, O — 4900 Zeitz

Suche dringend die Ralf Glau Edition oder Vermeer und Yuppi´s Revenge für A 500. Suche auch andere Wirtschaftssimulationen für wenig Geld. Schreibt an Mike Höhner, Junkerstr. 59, 5464 Jungeroth

Kaufe das Spiel Poker Star (ori) oder tausche gegen Bangkok Knights oder Roger Rabbit. Schreibt an: Ralph Meyer, Helenenstr. 11, 2974 Pewsum, Tel.: 04923/610

Armer Schüler sucht dringend Motorsportspiele und Autorennen für A 500. Listen mit billigen Originalen an Daniel Wißmann, Henneferstr. 38, 564 Buchholz 2

Österreich: Suche günstig Winzer und Emlyn Hughes Int. Soccer, evtl. Tausch gegen M.I. M. II oder Neuromancer. Gerald Schröttner, A-8282 Dietersdorf 123, Tel.: 03382/8648

Suche neue Tauschpartner für Demos, ST-Module, Tooldisks und PD etc. Meldet Euch mit Liste oder ohne bei Michael Raue, E.-Weinert-Str. 3, O — 3600 Halberstadt!

Suche folgende Originalsoft für Amiga: Amiga Workbench, Amiga Basic, Documentum, Disk Mag Creator, Textomat, Datamat, Magnetic Pages deutsch. Tausche auch gegen Games, z.B. Car Vup, Monkey Island, Super Cars 2, Kick Boxing, Great Courts u.v.m. Faire Angebote an: Michael Jakob, Lummerschiederstr. 90, 6601 Nutzhof (No calls, only legal)

Wanted!! Adventures, Strategie- u. Rollenspiele aller Art. Bitte Zuschriften mit Liste an: Steiner Christian, Haiderstr. 22 a, A-4600 Wels

Suche dringend Emerald Mine mit Leveleditor. Zahle gut! Philipp Sudholt, Andreas-Fries-Str. 1, 6980 Wertheim. Fax: 09342/22120

Suche Originale für Amiga: Stormlord, Minos, Wonderboy i. Monsterland, Rainbow Island, My Funny Maze, Super Puffy, Star Breaker, Pinball Magic, Limes & Napoleon, Startrash, Hellraider, Pursuit to Earth, Aquanaut, Nitro Boost Challenger, Kid Gloves, Gold of the Realm, Aladdins Magic Lamp, Apprentice, Flood. Ilona Gottwald, Mozartstr. 3 a, 8051 Allershausen

Kaufe Powermonger, Big Business, Tower FRA, Midwinter II, Hunter, 3 D Construction Kit, Railroad Tycoon, Life & Death. Zahle 30 DM pro Game. Andreas Moser, Kolpingstr. 12, 8451 Ammerthal. (Nur Originale!)

Suche für meinen Amiga King of Chicago, Das Haus und Das Magazin. Zahle sehr gut! Zirka 20-60 DM! Call: 0221/3602948 (Angi) oder schreibt an: A. Onolfo, Kröverstr. 6, 5000 Köln 51

Suche Bundesliga Manager Professional (Amiga). Zahle 60 DM oder tausche gegen Great Courts 2 und zahle 20 DM dazu (alles Orig.). Tel.: 0241/81952 (ab 19.30 / Heiko)

Suche Demos aller Art. Wer welche zu verschenken hat, der schicke an: Christian Henatsch, Am Pfarrgarten 3, 3211 Betheln

Suche Colonial Conquest (SSI) und ST-Emulator (Software). Michael Glemnitz, Tel.: 05731/60123, 4952 Porta Westfalica

Suche orig. Operation Com-Bat, Transworld, Powermonger, Railroad Tycoon. Bezahle Höchstpreise oder tausche. Habe selber: Spirit of Adventure, Battle Isle, Return of Medusa, Ralf Glau Edition oder vieles mehr. Schreibt an: Mario Preuß, Am Walde 2, O — 5231 Sprötau

Suche dringend Bars & Pipes Handbuch deutsch oder Originalprogramm in deutsch. Suche ferner Tauschpartner für Flugsimulationen. Kontakt: Tel.: 0234/799665 Peter

STOP! Suche Castles!!! Biete 30 DM. Suche, kaufe Game Gear, 170 DM; Hit Spiel bis 50 DM. Suche Conquestador 60 DM. Suche Pirates 35 DM Orig. Suche Red Baron. 069/282156

Suche für A 500 das Spiel Zak McKracken und zahle bis zu 30 DM in bar. Nur Original. Meine Adresse: Stefan Haenssler, Ringstr. 15, 7132 Schuetzingen. Tel.: 07043/2774

Kaufe Spieleoriginale jeglicher Art. Am liebsten ganze Sammlungen. Suche ganz dringend Infocom-Adventures!! Tel.: 0271/355297 (Bernhard)

Suche für Amiga das Spiel Larry I, II oder III. Larry III wäre super. Zahle höchstens 17 DM. Ruft an bei Michael Romer, 02382/83800 oder schreibt an Michael Romer, Parkstr. 134, 4730 Ahlen/Westf.

Suche Orig. Spiele für Amiga: Drakkhen (kompl. dtsch.), Cadaver (dtsch.), Dragon Flight, Spirit of Adventure, Kings Bounty. Tel.: 04104/5304

Suche zwecks Kauf topaktuelle Amiga & PC Soft (auch Utilities) u. Wrestling-Spiele. Listen an: Hanno Stuppner, Brenner Str. 28/E, I — 39100 Bozen. Tel.: 471/975345. Fax: 973864

Suche Fußball-Manager-Postspiel für Amiga! Vielleicht kann ich irgendwo einsteigen. Verkaufe außerdem Originale, u.a. Soccer Manager Plus, Gretzky Hockey, Fugger, Bu-Ma-Pro, Winzer! 06181/921211 (Jens)

Suche Game Boy Spiele und verkaufe welche. Zahle max. die Hälfte pro Spiel. Peter Graf 089/3154227

Suche Orig. F-29, F-16, Red Baron, Blitzkrieg in den Ardennen; alles 100 % okay. Nur mit Anleitung. Zahle 1/40 DM, 2/30 DM, 3/45 DM, 4/20 DM. Angebote an: Braun Christian, Soestkamp 11, 4720 Beckum

Suche Handelsspiele und gute Simulationen z.B. Utopia usw. Bin auch an Diskettentausch interessiert. Call or write 07721/72321 or Denis Ehmann, Fasanenstr. 34, 7730 VS-Villingen

Suche Listenangebote älterer Spiele wie: Maniac Mansion, Zak Mc Kracken, Hollywood Poker Pro, Test Drive 1, Vermeer! Verkaufe Elvira, Mig 29 Fulcrum, Toyota GT Rallye, Team Suzuki, Logo, Panza Kick Boxing, Dragon Breed, Atomic Robo Kid! Je Game 40 DM. Thomas Gerber, Nebelschützer Str. 59, O — 8290 Kamenz

Suche Codename Iceman; es muß 100 % OK sein. Ich zahle 60 DM. Das Spiel muß für den Amiga sein. Tel.: 06047/4699 (Sebastian)

Suche die Originale Last Ninja 1 und 3. Biete für Ninja 1 ca. 30 DM, für Ninja 3 ca. 50 DM. Tel.: 0871/54263

Suche Original Software für Amiga. Angebote an: Dieter Zilch, Erfurter Str. 4, 6483 Bad Soden-Salmünster

Ich suche X-Copy (orig.). Es muß 100 % OK sein. Tel.: (CH) 032/227802. Frage nach Robert

Kaufe die Amigaversion des Spiels Rampage! Biete bis zu 15 DM. Tel.: 040/5227715

Suche Print 2 und andere Software für Amiga. Angebote an: R. Grillenberger, Nördl. Str. 5, 8541 Barthelmeßaurach

Hallo Freaks, Amiga Anfänger sucht Hilfe, da kaum Know How vorhanden. Tips, Ratschläge, Programme, Spiele, Listen etc. Schickt Eure Post an: Ralf Prinzler, Jahnstr. 6, 5042 Erftstadt. Im voraus vielen Dank.

Biete Software

Originale! Spirit of Adv. und F-19 40 DM, Buck Rogers, Imperium und Dragonflight 30 DM. Schreibt an: Felix Stauber, Notinger Weg 17, 8012 Riemerling

Verkaufe Soft! Listen anfordern unter Tel.: 040/6430151 zwischen 18.00 und 20.30 Uhr. Andreas verlangen. Call now!

Verkaufe Original für Amiga! Railroad Tycoon für 65 DM, originalverpackt, unbenutzt! Pierre Schober, Platjenwerber Weg 42, 2820 Bremen, Tel.: 0421/633213

Original-Spiele mit Verpackung und Anleitung für 25 DM! Sleeping Gods Lie, Bloodwych, Bloodwych Data I, 5th Gear, Barbarian II, Century, Willow, Voyager! Über 5 DM läßt sich reden! Habe auch Hard Rock und Heavy Metal Platten für 10 DM! Matthias Pietschmann, Kaltenbrunnweg 3, 8942 Ottobeuren

Verkaufe Amiga Originale: Winzer kompl. deutsch (40 DM), Elvira kompl. deutsch (30 DM), Holiday Maker & Stadt der Löwen kompl. deutsch (70 DM), Panza Kick Boxing dt. Anltg.(30 DM), Dino Wars kompl. deutsch (30 DM), Larry III (30 DM), Paradroid 90 dt. Anltg. (30 DM), Roadwar 2000 & Starcommand (20 DM), Imperium dt. Anltg. (30 DM). Verkauf ohne Risiko, denn per Nachnahme. Der 1. Anrufer bekommt kostenlos die Demoversion von Die Kathedrale. Tel.: 06725/1842 (Frank)

Verkaufe! Powermonger für 20 DM, Monkey Island für 30 DM, Wonderland für 35 DM. Alles Originale. Tel.: 07053/8582 (Lars)

Französisch Vokabeltrainer, Heureka Teachware, Etudes Francais (Klett-Verlag) Edition Longue 2 & 3 & Edition 3 für je 35 DM. 030/8311684 (Matthias)

Verkaufe: Maniac Mansion, Dragonflight, Legend of Faerghail, Battlehawk 1942, Neuromancer, Might & Magic 2, Midwinter, Attack Sub, Operation Stealth, Fighter-Bomber, Balance of Power, N.Y. Warrior, F 29, North & South für je 30 DM u.v.m. Tel.: 0761/39256 abends

Verk. Originale: Red Heat u. Moonshine Racers, VB je 50 DM. 07031/226864 (Jens)

Verkaufe superbillige Originale: Day of Pharao für 6 DM (ohne Hülle, alles nur 2 Disks), verkaufe auch Back to the Future für 20 DM mit Hülle, Beschreibung, Disk und Softpolster! Tel.: 02421/54990 (Tim)

Verkaufe Orig.: F-19 Stealth, M1-Tank Platoon 40 DM, F-29 Retaliator 30 DM, Red Storm Rising 30 DM, F-16 Falcon 40 DM, Mission Disk I 30 DM, Speedball, Hostages 20 DM, Hard Drivin II 20 DM. Tel.: 04525/2273 Mon. 17 — 20 Uhr

U.S.S. John Young 100 % OK. Original Spiel mit Anleitung! Nur 35.00 DM. Mirco Schneider, Tel.: 02056/57518

Amiga, tausche oder verkaufe Soft für nur 5 — 40 DM, z.b. Silent Service II, Sim C. & Populous, Super Cars II, Hill Street Blues, Prehistorik und Manchester United Europe. Dennis u. Nico, Tel.: 030/6023477. Schnell!

Verkaufe Cinemaware Superspiel Defender of the Crown. Natürlich Original! Für 10 DM incl. Porto! Schreibt an: Clemens Kleinschmidt, Marienplatz 9, 8229 Laufen

Verk. Orig.: PGA Tour Golf 40 DM, Powermonger 35 DM, Brat 39 DM, Speedball 2 39 DM, Cadaver 35 DM, Chips Challenge 35 DM, Muds 35 DM, Populous 25 DM, Lemmings 35 DM. Tel.: 09221/5234

Speedball II, Lemmings, Big Business, Emlyn Hughes Int. Soccer, Kick Boxing, Nam, Highway Patrol II zu verkaufen. Tel.: 089/492592

Originale! Cadaver 35 DM, Powermonger 35 DM, Gods 35 DM, The Second World 30 DM. M. Glaß, Bebertaler Str. 4, O — 3018 Magdeburg

Verkaufe Originale: Eye of the Beholder (35 DM), Hero´s Quest (35 DM) zus. 60 DM. AJ von Heft 11/90 bis 7/91 (4 DM), Tel.: 040/6080865

Verk. Kompl.Lösungen für jedes Sierra- und Lucasfilm-Adv. für je 6 DM incl. Porto. Verk. auch viele Cheats für je 2 DM incl. Porto. (Auch NES, Game boy und Sega) Frank Otto, Grelckstr. 27, 2000 Hamburg 54

Verkaufe Originale für Amiga: Hardball II, Nam 65 — 75 je 35 DM, Elite 30 DM. Tausche auch gegen Lemmings, Eye of the Beholder, Ishido, Logical u.a. Steffen Stemmler, Lindenstr. 16, O — 9340 Marienberg

Verkaufe Amiga Originale: Bundesliga Manager 35 DM, Table Tennis Sim., Captain Blood, Interphase, Circus Attractions 25 DM, Rockstar, MIG 29 v.Codemasters, Espionage 15 DM. T. Pecht, Friedhofstr. 4, 8728 Haßfurt

Verkaufe Originale: Neu alle (45): Prince of Persia, MUDS, Khalaan. VB alle (30): Shogun, Live & Let Die, The King of Chicago. Tel.: 0991/91226

Verkaufe Originale: F-19, F-29, PGA Tour Golf, Railroad Tycoon, M-1, Pirates, Bandit Kings, Flightsimulator II etc. Tel.: 02541/81309 (Adam)

Amiga Habe neueste Soft z.B. Gods, Hill Street Blues, Hunter, Return of the Medusa und 500 andere neue Soft. Suche R-Type II, Railroad Tycoon, Their finest hour, Das Boot und Gunboat. Suche auch Speichererweiterung für höchstens 80 DM. Ruft an unter 030/6037938

Verkaufe folgende Amiga-Originale: Klax 40 DM, Manchester United 40 DM, Invest 50 DM, Beach Volley 55 DM, World Soccer 20 DM. Alle Spiele sind 100 % in Ordnung. Auch Tausch gegen folgende Spiele möglich: MUDS, Cruise for a Corpse (deutsch), Operation Stealth (deutsch), Elvira, Die Kathedrale oder F-15 Strike Eagle II. Schreibt an: Ulli Hartmann, Niebuhrstr. 57 b, 1000 Berlin 12.

Verkaufe Originale! Nightdawn, Seconds Out, Links, The Quest for the Time Bird, Aladins M. Lamp zu je 100 DM oder tausche alle gegen Life & Death. Tel.: 09321/31933 (nach 19.00)

Verkaufe wegen Doppelschenkung die beiden Spiele Legend of Faerghail (70 DM) und Lords of the Rising Sun (50 DM). Beide sehr neu, nur L.o.t.R.S. (dt.) hat eine kleine Macke an der Schachtel. (Legend o.F. kompl. dt.). Schreibt an: Tobias Bleibel, Hoher Rain 9, 7243 Vöhringen

Verkaufe folgende Orig.: Chuck Rock, Flood und Prehistoric. Tausche auch. Tel.: 08141/18585 oder schreibt mir: Felix Hasmiller, Bismarckstr. 5, 8080 Fürstenfeldbruck. Jedes Games kostet 40 DM.

Verkaufe Face Off & Moonwalker für je 30 DM. Brat für 65 DM. (Alles 100 % Originale). Tausche auch gegen die Test Drive II Collection. Matthias Fischer, Ludwig-Thoma-Str. 38, 8039 Puchheim.

Verkaufe Battle Isle für 65 DM plus Porto. So gut wie neu. Tel.: 0711/5301422 (Thomas) bis 20.00 Uhr

Verkaufe Originale: Populous, Desert, Red Storm Rising, Pirates! Dungeon Master, Invest, Silent Service u.v.a. je 25 DM. Strike Eagle II für 40 DM. Thomas Geßner, Ferd.-von-Schill-Str. 38, O — 3037 Magdeburg

Orig. Amiga Pool of Radiance, Azure Bonds (& Cluebook), Silver Blades, Champions of Krynn je 45 DM, F15 II 50 DM, Buck Rogers 40 DM (alle plus NN) Timm Hinrichs 040/6786375

Verkaufe neue Soft! Auch billige Abos! Info unter Magic, Postfach 3, 9841 Coinklern, Austria! Wir suchen auch neue Kontakte!

Alt aber gut. 80 DM für Dungeon Master, Second World, Dinowars, Theme Park Mystery. Einmaliges Angebot (Neupreis ca. 170 — 200 DM). Tel.: 06195/3754 (Nils)

Voltage! A lot of Demo-stuff is waiting to be swapped! Postfach 401323, 6072 Dreieich 4. Be legal!

Verkaufe Amiga Originale: X-Out für 60 DM und Fußballmanager 2 für 25 DM. Beide mit Verpackung und Anleitung. Martin Stappenbeck, J.-R.-Becker Str. 64, O — 3041 Magdeburg

Verkaufe Original—Disketten: Amiga 500! Das Boot, 688 Attack Sub, Red Storm Rising, Wolfpack zu je 40 DM. Tel.: 030/7755738

Gute billige Originale! Powermonger, Beast II je 30 DM, Viking Child 15 DM, Hard'n Heavy, Paris Dakar je 10 DM, Altered Beast, Bobo, Hyperforce, Hate, Purple Saturn Day, Tank Buster, Thunderbirds und Wizball je 7 DM. Loose Peter, Tel.: 08806/7743 ab 18.00 Uhr

Verkaufe viele Amiga Originale, wie z.B. Monkey Island, Elvira, Z-Out u. viele andere. Ruft an unter 04551/83552 (Marten)

Amiga! Amiga! Amiga! Neueste Software für Euch! Games, Anwender, Anleitungen. Gratisliste anf. bei Fröhlich M., Postfach 336, A — 1140 Wien

Verk. NES mit 3 Games (Zelda, Double Dribble, Super Mario Bros. 3) für schlappe 140 SFR, Gameboy mit 6 Games für 300 SFR. Tausche gegen Game Gear m. 1 Game. Tel.: 071/724206 CH

Amiga Soft: (nur Original mit Anleitung) Powermonger, Final Command, Power Pack (4 Spiele) für je 45 DM, oder tausche alles gegen Ghostbusters II und Apprentice. Paperboy und S.T.U.N. Runner für je 15 DM. Schreibt an Andreas Knieriem, Novalisstr. 9, O — 4250 Eisleben

Verkaufe erstklassiges Original Game: Die Stadt der Löwen, PM Artventure, 3 Disketten, Anleitg. und Stadtpläne per Nachnahme 105 DM. Alexander Müller, Grückweiherweg 2, 6680 Neunkirchen 5

Verkaufe Amiga Originale (A 500): Duck Tales 60 DM, Sim City und Populous 50 DM zusammen, und Back to the Future III 40 DM, oder tausche gegen Loom, Monkey Island oder Elvira 1 und 2. Schreibt an: Marko Schiweh, Kapitänspromenade 17, O — 2400 Wismar

Verkaufe Original Battle Isle, Silent Service II und F-15 II je 45 DM, Turrican II 35 DM, Wings of Death und Thunderstrike je 25 DM. Alle neuwertig mit Verpackung und Anleitung. Tel.: 02244/80145

Achtung! Verkaufe Pang u. Rainbow Island & Pacmania! Zu den Programmen muß man nichts sagen. Pang für 40 DM, VK-Preis 90 DM/Rainbow & Pac für 45 DM, VK-Preis 100 DM. Schreibt an: Dirk Langejürgen, Buschkamp 3, 2000 Hamburg 63

21 Originale zvk.: Wall Street Wizard & Szenario (50), Elvira, Super Monaco GP (je 45), Wayne Gretzky (40), Lof, Outzone (je 35), Zak, ROM, Tie Break (je 30), Future D., Garrison 1 u. 2, Super Cars, AFT II (je 25), Sorcerer Lord (20), Interphase (15), 5 andere je 10 DM. Alle inkl. Versand. Annussek, Goldschmiedstr. 32, 7450 Hechingen

Verkaufe für Amiga folgende Spiele: Monkey Island 45 DM, Das Stundenglas 35 DM, Chaos Strikes Back 40 DM (Versandkosten inklusive) mit Originalverpackung. Peter Hauck, Kantstr. 18, 7320 Göppingen

Verkaufe Originale: Monkey Island 45 DM, Falcon 30 DM, Cosmic Pirates, Prospector und Pacmania je 15 DM. Tausche auch alle gegen Mega Lo Mania. Schreibt an: M. Winkler, Ginsterweg 33, 4950 Minden

Biete Software: Die Kathedrale 80 DM (NP 120 DM), Nam 1965-1975 50 DM (NP 110 DM) oder zusammen für 110 DM. Original-Neu. Tel.: 06339/1244 Michael Stephan

Verkaufe Originale: Falcon F 16 für 50 DM, Midwinter I für 45 DM (100 % OK), Elite für 35 DM, Starglider II, Exterminator je 30 DM (alle komplett mit Anleitung und Verpackung). Tel.: 09306/1601 von 18.00 bis 20.00 Uhr (Dirk verlangen)

Verk. Amiga Originale: Turrican und Turrican II und Island of Lost Hope für je 40 DM oder tausche gegen Robocop 2, Metal Master oder Shinobi. Schreibt an: Pierre John, Karlsbaderstr. 126, O — 9317 Sehma

!!!Amiga!!!Amiga!!! Software von alt bis neu! Games, Anwender, Anleitungen. Gratisliste anfordern bei Koller Chr., Fenzlg. 25/4-5, A — 1140 Wien

Österreich: Diverse Spiele für Amiga günstig abzugeben, Liste anfordern bei: Karl Weselovsky, Payerg. 7/25, A — 1160 Wien, Tel.: 0222/8430525 (Anrufbeantworter)

Biete Originale: Buck Rogers 40 DM, Ilyad 25 DM, Out Run 20 DM, Red Sector Demomaker 45 DM, Datamat & Textomat 55 DM, Quick & Silva 10 DM. Spieledemos: Hunter, Armalyte, Little Beau, Turrican 2, Nebulus 2, Lettrix, Pegasus, P.P. Hammer, Infiltration, Athletics, Manchester United Europe (pro Demo 7 DM, bei Abnahme von 3 Demos 1 Demo gratis) Zuschriften an: Gimpl Elmar, A — 5421 Adnet 186, Austria

Verkaufe Original Spiel (m. Anleitung u. Verpackung) Duck Tales (NP 89,95 DM) für 45 DM. Bitte wenden an: Lars-Oliver Brandt, Meisenweg 32, 2222 Marne, Tel.: 04851/4673

Verkaufe Originale Monkey Island kpl. dt. für 60 DM u. Gravity Force für 30 DM od. zus. für 80 DM. Schreibt an Stefan Schwarzbach, Fr.-Wolff-Str. 19, O — 8606 Bautzen, Tel.: Bautzen/23476

Verkaufe Software: Elvira, Powermonger, Space Ace, Manchester United, Rocket R. & Speedb. & Bl. Money (kompl.), Prison 3 und Table Tennis. Tausche auch gegen Lemmings oder andere gute Spiele, auch gegen G.B. Module. 089/3135233 (Martin)

Verkaufe Amiga Originale: Elvira (kompl. dt.), Powermonger, Conquest of Camelot (je 45 DM), Legend of Faerghail, Lemmings, Dragonflight, Corporation, Chaos strikes Back (je 40 DM), Loopz (25 DM), Robocop 2 (25 DM). Tausche auch gegen: F19 Stealth Fighter, Buck Rogers (dt.), Midwinter 2 (dt.), Spirit of Adventure, Eye of the Beholder, Wings, F 15 Strike Eagle 2. Tel.: 02032/26665

Verkaufe Amiga Originale: Rings of Medusa, Transworld und Invest je 30 DM. Tel.: 06253/7871 (Stefan verlangen)

Verkaufe Amiga Spiele Champions of Krynn, Pool of Radiance, Eye of the Beholder, Dragon Strike für je 40 DM. Für den C-64 alle Rollenspiele von SSI für je 30 DM. Alles Originale 100 % OK. Tel.: 02771/23197 (Sascha Peul)

Verkaufe Amiga Originale: James Pond, Prehistorik je 35 DM, Fire and Brimstone 25 DM. Alle mit Original Anleitung und Verpackung. Martin Scharfe, Heidekamp 5, 2111 Handeloh

Demos-Abos! Jeden Monat 10 Disketten mit dem allerneuesten legalen Zeug (Demos, Megademos, Szenenmags) für absolut lächerlich billige Preise. Fordert gegen 3 DM Infopaket, Abo-Reservierungsschein und Disk mit einigen Kostproben an: J.D. Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt! Wir bieten außerdem noch jede Menge an Demosoftware für den Amiga an.

The Disk Boys bieten die neueste Soft billig. Nein! Spottbillig! Und 100 % OK. Fordert Liste an: Kolbe Andreas, Tannenweg 14, 6251 Hahnstätten

Challenger DM 10/Kickstart 1-380 und Fish 50-490 je Disk DM 1.30, verschiedene Amiga-Zeitschriften & Becker Text I DM 79 zu verkaufen. J. Noetzel, Elisabethstr. 36, 4040 Neuss 21

Verk. für C-64: Geos V 2.0, Geosbuch, F-16 Combat Pilot, Flugsim. II, 12 Leerdisks & Arbeitsdisk für Geos, 9 Zeitschr. 87/88/Run/64er) für 220 DM & ASM Power Pack 90 & 10er Pack ASM Spezial für 80 DM. Sven Behr, Außerhalb 21, 6102 Pfungstadt

Verkaufe Amiga Originale: Windwalker, Bloodwych, Gauldregons Domain 30 DM, Legend of Faerghail, War in Middle Earth, Omega, Rings of Medusa 35 DM. Alle Programme gut erhalten, mit Verpackung und Anleitungen, teils mit Lösungshilfen. Armin Keller, Thoma-Str. 2, 6074 Rödermark 2, Tel.: 06074/98436

Verkaufe orig. Battle Isle, Black Tiger und World Soccer! Preise 50 DM, 40 DM u. 15 DM. Verk. auch Syncro Express II für 45 DM. 02433/2694 (Oliver)

Verkaufe: Demomaker, Chessmaster, Gunship, Hard Drivin II, Indy Adv., Manchester Un., Powermonger. Preis ist Verhandlungssache. 100 % OK. 100 % Original. Ruft an 07721/57617 oder schreibt an: Zeljko Horvat, Münsterplatz 2, 7730 VS-Villingen

Verkaufe orig. Space Ace dt. (35 DM), E-Motion dt. (35 DM), Blasteroids dt. (15 DM), Ballistix (25 DM), Return to Genesis (15 DM), Extensor (Tron 3-D für 10 DM), Murders in Space dt. (35 DM), Kult dt. (30 DM), Thunderbirds (25 DM), Drum Studio (10 DM), Stefan Eireiner, Reichhausenerstr. 12, 8221 Vachendorf, Tel.: 0861/60701

Achtung! Verkaufe Originale! Preise nach Vereinbarung. Anrufen! Sofort! Tel.: 08463/8149 (Florian verlangen)

Verkaufe: Hard Drivin (35 DM), Football Manager II & Expansion Kid (25 DM), Exolon (20 DM), zusammen für 65 DM oder Tausch gegen interne Speichererweiterung (abschaltbar und mit Uhr), Tel.: 0221/6801347 (Markus Thienel). Alle Spiele mit Verpackung und Anleitung.

Verkaufe oder tausche Originale: Die Kathedrale für 50 DM oder Wild West World dt., Kick Off und Tie Break für je 30 DM oder Operation Stealth bzw. Maupiti Island (beides bitte in deutsch). Tel.: 02236/43320 (Thorsten ab 19.00)

Verkaufe folgende Originale: Turrican 1 & 2 (75 DM), Tom and Jerry, Dragons Lair, Out Run und viele, viele mehr (alle 40 DM). Call: CH/061 49 29 38 Christoph!

CH! Verkaufe Amiga Originale! Larry 3 (deutsche Version) 65 SFR, Maniac Mansion (deutsche Version) 55 SFR oder tausche gegen Lemmings. Guiliano Scherrer, Dottingen, CH — 9607 Masnang, Tel.: 073/332340

Verkaufe Amiga Originale: Hostage (mit deutscher Anleitung) und Bubble Plus (ohne Anleitung) je 10 DM (zusammen nur 15 DM) plus 1 DM Porto. Rolf Kretschmann, Hochfeldstr. 16, 6700 Ludwigshafen/Rhein

Verkaufe: Wolfpack 40 DM, F-15 Strike Eagle II 50 DM, Flight of Intruder 60 DM, Starblade 20 DM. Orig. Amiga Mouse neu 40 DM. Alle Spiele plus Porto. Tel.: 07333/3857

Verkaufe Originale: Blood Money 20 DM, Turrican 30 DM. A. Voithenberger, R. Breitscheid Str. 5, O — 1240 Fürstenwalde

Biete Software

Verkaufe Originalspiele: Turrican I & II 80 DM, Tower of Babel 50 DM, Rock & Roll 30 DM, X-Copy 30 DM, Lemmings 45 DM, Fantavision 25 DM, Oase 20 DM, Setkey Words 10 DM. Alle zusammen 200 DM. Tel.: 97561/71422 (Oscar)

Verk. IK+, R-Type 1, Rockstar, Fantasy World Dizzy, Treasure Island Dizzy je 15 DM, Xenon 1 u. X-Out je 20 DM. SWIV 50 DM, Kengi 30 DM, Flood 25 DM u. Populous 1 für 30 DM. Ruft an: 06643/1254 (Steffen)

Verkaufe Original Amiga Games: Monkey Island, Kings Quest IV, Space Quest III, Oper. Stealth je 50 DM; Gods, Brat, Cadaver, Paradroid 90, Wings of Death, M.U.D.S. je 40 DM. Tel.: 08822/4517 mit Mengenrabatt

Für die neueste Software (Amiga, PC) ruft diese Nummer: 021/0323733!

Beckertext II (150 DM), Beckertools (45 DM), Amiga Toolbox (45 DM), Bobby (15 DM), Impossamole (38 DM), Corruption (25 DM), Glücksrad (15 DM), Hate (15 DM), Puffys Saga (15 DM), Atomix (25 DM) Adrian Rodi, Tel.: 06224/3841

Verschenke leider nichts! Verkaufe dafür zu Dumpingpreisen Originale: Shadowgate (25 DM), Demomaker (50 DM), Powerdrome (15 DM), Marble Madness (30 DM), Giana Sisters (20 DM), Archipelagos (10 DM), Roadwars (10 DM) und Stereo ProSample Studio & Netzteil & Software (145 DM) wegen Doppelschenkung. Tel.: 02131/65784 (Philipp)

Verkaufe Originale: Wolfpack, Centurion Defender of Rome, Warlords, Winter Olympiad. Ruft an bei: 02207/4290 (Gerd)

Verkaufe Originalspiele für Amiga: F-19 (50 DM), Midwinter I (50 DM), Chuck Rock (45 DM), The Plague (35 DM), The Final Battle (25 DM); Komplettpreis 190 DM. Telefonisch erreichbar ab 17.00 Uhr. Tel.: 0711/732562 Thorsten

Verkaufe Orig. Games: Battle Isle (AJ 10/91: 91 %) für 50 DM, F-15 Strike Eagle II (AJ 5/91: 89%) für 55 DM, Powermonger, Ishido, Midwinter, Gods, Toki für 48 DM, Miami Chase, Arkanoid II, Blood Money für 20 DM. Alle Spiele komplett mit Verpackung u. Anleitung, sowie alle möglichen Extras. Übernehme Porto u. Verpackung. Straka Milan, Euschertsfurth 250, 8351 Lalling, Tel.: 09904/1371

Biete: Bundesliga Man. Prof., Powermonger je 50 DM, Great Courts I, North & South je 20 DM & VS, Basketball 30 DM, 100 % Originale. U. Schwahn, Hans-Sachs-Str. 47, 7518 Bretten

Verkaufe Kings Quest IV und Battle Command und Bundesl. Manager Prof. (Originale)! Höchstgebot pro Game bekommt den Zuschlag. Andre Kögler, Lämmerswalder Str. 29, O — Dresden

Neue PC-Anwender und Spiele (PD u. Originale). Gratisinfo anfordern. H. Vitz, PF 13, A — 1145 Wien. Kennwort MS-DOS

Their finest hour: Für alle Freaks gibt es jetzt das Crew Construction Kit! Erstellt Euch Eure Top Piloten einfach per Mausklick! Alles ist einstellbar (Rang, Score uvm.) Für nur 15 DM! Thomas Günther, Erkrather Str. 109, 4000 Düsseldorf 1

Verk. o. tausche gut erhaltene Amiga Originale z.B. Legend of Faerghail, Die Stadt der Löwen, Arcana, Bad Company, Day of the Pharao, Hotshot gegen Chaos Strikes Back, Cadaver, Eye of the Beholder etc. Bitte ruft an: 09708/1310

Verkaufe Originale! Lost Dutchman Mine, 688 Attack Sub je 45 DM, Imperium 50 DM, Larry III 60 DM (mit Lösungsheft) Tel.: 04161/52187 (ab 18.00 Uhr)

Verkaufe Originale! Amiga Fun Games je 10 DM (11/90 bis 2/91) Viruskiller Professional V2.0 für 25 DM. PD Liste anfordern gegen 1,50 DM Rückporto. Dietmar Schulte, Bursweg 11, 4795 Delbrück-Schöning

Verkaufe Monkey Island, wie neu mit Originalverpackung für 50 DM und Great Courts 2 für 45 DM. Zusammen nur 85 DM. Armin Loderer, Tel.: 08138/501, ab 14.00 Uhr.

Verkaufe Century (Orig. kaum gespielt) wegen Doppelschenkung. Janko Kukolja, Am Weiten Blick 80, 5880 Lüdenscheid, Tel.: 02351/53434

Verk. UMS II (ohne Napoleon) für 60 DM (NP 100 DM), Cash für 50 DM (NP 80 DM), World Championship Soccer für 30 DM (NP 80 DM), Footballmanager II für 20 DM (45 DM), Times of Lore für 10 DM (NP 60 DM). Alles mit Anleitung und Verpackung. Ohne Verpackung: FMI 8 DM, Pirates 20 DM!! Tel.: 09323/5334

Mit Labelpaint professionelle Etiketten in Minutenschnelle selbst erstellen. Das PD-Programm bietet sehr viele Optionen, grafische Möglichkeiten, viele Etiketten sind vorgegeben. Mit 10 DM Vorkasse bestellen bei: Michael Jakob, Lummerschiederstr. 90, 6601 Nutzhof

Verkaufe Originale 100 % OK. Super Cars 1 45 DM, Monkey Island 60 DM, Space Quest 3 (deutsch) 70 DM, Rocket Ranger 30 DM, Super Hang On 30 DM, Tel.: 0201/765609 (18 bis 20 Uhr)

Amiga 100 % Originale: Mig 29 für 70 DM VB, F-15 Str. Eag. II (1 MB) für 60 DM VB, Ossowski Schatztruhe Disk Lab 1.2 für 50 DM VB. Alles mit dt. Anl./Handbuch. Tel.: 0234/294380

Verkaufe Originalspiele: Corporation & Dragon's Lair I mit Anleitung & Orig. Verpackung. Preise — Verhandlungssache. Marc Pitzer, Zur Klause 29, 3550 Marburg 6

Wir haben die neuesten Spiele für den C64 und Amiga zu verkaufen (keine Raubkopien, alles original verpackt!) Ca. 150 neue Titel vorhanden. Privater Verkauf. Jedes Spiel kostet zwischen 10 u. 25 DM anstatt 60 — 100 DM. Nur solange Vorrat reicht. Gegen 3 DM Porto gibts einen Komplettkatalog mit allen Spielen und den Preisen. Bitte System angeben. J.D. Mallander, Stichwort: Spiele, Knufstr. 28, 4290 Bocholt

Verkaufe Kick off 1 & Extra Time für 50 DM und Hacker II für 100 DM und Laufwerk für 300 DM — C 3,5 Zoll. Suche noch Tauschpartner für PDs! Schreibt an: Sascha Schimkat, Bentelerstr. 160, 4831 Langenberg 2 oder Tel.: 02944/2194 (von 18.00 bis 20.00 Uhr)

Verkaufe oder tausche Amiga Original Software: Dino Wars, Unreal, Drakkhen: je 35 DM; Champion of Raj, Dragon Breed, Torvak the Warrior, Night Shift, Flip It & Magnose: je 30 DM; Sorcerer Lord: 20 DM und Corporation und Mission Disk (leider ohne Anleitung) für nur 40 DM. Alle zusammen für 270 DM. Markus Hanauer, Rodensteinstr. 6, 8524 Neunkirchen. Tel.: 09134/5785

Verkaufe folgende Originale: 3 D Construction Kit, M1 Tank Platoon, Turrican, Tie Break, Golden Axe, Rick Dangerous 2 und noch mehr. Tel.: 07121/240386

Verkaufe AMOS Programmiersprache mit Extradisks usw. für ca. 90 DM. Gunnar Esser, Lavendelweg, 5000 Köln 71

Verkaufe Lösungen zu: Dungeon Master (mit Karten), Gold Rush, Leisure Suit Larry I, II und III, Manhunter NY, Police Quest I und II, Space Quest I und II, Zack Mc Kracken, Indiana Jones II, Kings Quest I — IV, Fairy Tale Adventure, Shadowgate, Uninvited, Loom, Dragon Wars, Codename Iceman, Champions of Krynn, Island of Lost Hope. Stück 10 DM. Porto bezahle ich. Ruft an bei Marco Flaschenträger, Tel.: 06029/8445 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Originale mit deutschen Anleitungen: Combo Racer, Elite, Manchester UTD, Indy 3 je 40 DM, Paradroid 90, BAT, American Dreams je 45 DM, American Icehockey 55 DM, Light Corridor 35 DM incl. Porto. 08223/3775

Supersonderangebot: Original Amiga Spiele Invest, Wild West World, Maniac Mansion, Elvira, Cadaver, Operation Stealth (alle Spiele 1000 % OK, Originalverpackung, Anleitungen und komplett Deutsch) für komplett 219 DM oder einzeln ab 45 DM. Lösungshilfen werden geboten. Tel.: 07276/7376

Verk. Orig. Games für Amiga: Continental Circus 10 DM, Oliver and Co 10 DM, Reise zum Mittelpunkt der Erde 8 DM, Licence to kill 10 DM, zusammen 30 DM. Tausche auch gegen Lotus 1 oder 2. Mario Hitschler, Hauptstr. 77, 6731 Altdorf, Tel.: 06327/845

Verk. Orig. Amiga-Spiele: Eye of the Beholder, Fate, Spirit of Adventures, F-15 Strike Eagle II je 50 DM, auch Tausch. 08671/20985

Verkaufe Originale: Larry 1 — 3 80 DM, Heros Quest, Space Quest III zu je 55 DM, Manhunter N.Y. 20 DM, Dinowars, North Sea Inferno je 30 DM, Powermonger, Zak Mc Kracken zu je 35 DM, Altered Beast 15 DM und weitere 10 Originale. Nikolas Engler, Zwickauer Str. 27, 4000 Düsseldorf 12, Tel.: 0211/275209

Verkaufe folgende Originale: Suche nach dem Vogel der Zeit, Mission Elevator, Footballmanager (Addictive), Dragon Spirit, Oliver & Compagnie, Super-Quintet (Bubble Ghost, Warlocks Quest, Chamonix Challenge, Passengers on the Wind 1. u. 2.), Chicago 90. Suche Amiga Joker 11 u. 12/89, 1,2,3/90. Außerdem bin ich dankbar für alle Tricks u. Tips rund um den Amiga 500. Frank Kutz, Hanns-Eisler-Str. 32, O — 2400 Wismar

Verk.Originale: Khalaan, Spy vs. Spy, Untouchables, Sidmon, Beast 1, Bards Tale 1: 17 — 35 DM pro Spiel. D. Duwe, Angerstr. 44, 3406 Bovenden 1

Verkaufe Wayne Gretzky Hockey 35 DM, UMS II 45 DM, Jeanne d'Arc 20 DM, Their Finest Hour 40 DM, Manhunter New York 40 DM, Kings Quest I & II 28 DM. Tausche auch gegen Conquest of Camelot. Preise VB! Alle zusammen: 185 DM. Ruft an: 07022/36290 (Michael)

Verkaufe Amiga Originale! Cadaver, F-16 Combat, Champions of Krynn je 40 DM; Spy who Loved me, Populous, Turrican je 30 DM; Elvira 45 DM, Space Quest III m. Lösungsbuch 60 DM. Angebot alles zusammen 260 DM. Tel.: 040/6426296 (Christian)

Achtung! Verkaufe Hits wie: Elvira (dt.), Powermonger, Ski or die (Orig.Verp.), Table Tennis, Italy 90, Prison III, Jumpin Jackson, Deep Space; alle Spiele zw. 25 u. 60 DM. Tausche auch gegen Gameboyspiele. Ruft an: 089/3135233 (Martin)

Verkaufe folgende Amiga-Originale: Rotor, Operation Neptune und Batman the Caped Crusader für je 10 DM; Xenon 2 und Kid Gloves für je 15 DM; und Super Cars 2 für 20 DM. Tel.: 030/4652356 (Adam)

Amiga Verk. Duck Tales u. F-29 Retaliator orig. für jew. 68 DM / Falcon Mission 2 55 DM. Tel.: 05250/54027

Verkaufe ca. 100 Originale für den Amiga. Neuheiten sowie auch Klassiker. Liste anfordern. Bitte 1 DM RP beilegen. Stichwort: Joker. Bernhard Kommode, Th.-Heuss-Platz 2, 7012 Fellbach

Austria Topaktuelle Amiga Software. Liste auf Anfrage. Andreas Tatarski, 3671 Krummnußbaum 175, Tel: 07413/66942 ab 18 Uhr

Verkaufe Originale Fate — Gates of Dawn, Turbo Print 2, eigene PDSerie, Demos, Lösungen und Zubehör (Disks, Pads, Boxen) Kostenlose Liste bei Marc Hilterscheid, Honigsheimstr. 6, 5000 Köln 71 oder unter 0221/7088544

Verkaufe Amigaoriginale! Populous, Monkey Island, Indy 3 (Adv.), Kick Off 2, Batman t.Movie und Asterix Oper. Hinkelstein für 50 DM. Transworld, Invest, Sim City Terr. Editor, U.S.S. John Young, Oil Imperium, Nightdawn, Flood und Accolade in Action für 35 DM. Alles mit Anleitung. Ruft an (Andreas) 08323/8975

Verkaufe für den Amiga 500 das Super Quartett (4 Spiele: Altered Beast, New Z. Story, Run t. Gauntlet, B. Volley) für ca. 60 DM VB. Außerdem das Modul Goonies II für das NES, VB 50 DM. Tel.: 040/856779, Hannes

Monkey Island, RSI Demomaker. Preis nach Vereinbarung. Austria Tel.: 07413/66942 ab 18 Uhr (Andreas)

Verkaufe Amiga-Originale (komplett mit Anleitung u. Verpackung): M.U.D.S., Killing Cloud, Speedball 2, Battlestorm, Corporation je 30 DM; Second World 25 DM. (Nur per Nachnahme). Tel.: 0231/253810

Verkaufe Monkey Island und Legend of Faerghail für je VB 45 DM, oder auch Tausch möglich gegen z.B. Maupiti Island, Wild West World, Rings of Medusa, On the Road. Tel.: 0214/46504

Verkaufe Originale: Xenon 2, Drakkhen, Supremacy, Future Wars, K. Q. 1 — 3, Flood, Lords of Doom, The Pawn, Castle Master, Interphase, Grand Slam, Infocoms u.v.m. Suche auch größere Spieleposten. Tel.: 0271/355297

Verkaufe Amiga Originale Gazza II, Transworld, Soccer Manager u. Manchester Utd., Oil Imperium, F-19! Jedes Spiel für 30 DM oder alle zusammen für 160 DM. Schreibt an: Hermann Tomczak, In der Aue 12, 6274 Wallrabenstein

Verkaufe Nintendo, Mario 3, Turtles 2 und andere Spiele & Light Phaser & Remote Controller & Handbuch & 55 cm Farbfernseher & kostenlos Texas Instrument Computer & Monitor. Preis nur 900 DM statt 1800 DM Neupreis. Mo — Frei, 13 — 22 Uhr, Sa u. So ganztags. Tel.: 0611/307307

Verkaufe Lotus Esprit für 35 DM, Dino Wars 35 DM, M.U.D.S. 50 DM und The Final Whistle 10 DM. Wer Interesse hat, der ruft doch mal an. Tel.: 05242/34462. Fragt nach Noel

Amiga Orig.-Soft für 25 DM; Player Manager, Toyota GT Rally, Great Courts, Kick Off 1 m. Extra Time Disk, Transworld. Michael Mergner, Jean-Paul-Str. 14, 8662 Helmbrechts

Verkaufe 21 (!) Amiga Spiele (nur Originale) z.B. St. Dragon, Chuck Rock, The Plague usw. Tel.: 0921/13657 (ab 17.45 Uhr). Bestellung nur per Nachnahme

Verkaufe Their finest Hour und Legend of Faerghail für je 50 DM. Tel.: 04161/86332

Verkaufe oder tausche Dragonflight, Eye of the Beholder, Powermonger, Bane of the Cosmic Forge, Spherical und Wings of Death gegen Wonderland, Monkey Islands, Fate usw. Tel.: 08761/9321

Verkaufe neuwertige Amiga-Originale: F-15 II 50 DM, Turrican II 40 DM, X-Out 25 DM und Silent Service II 55 DM. Tel.: 02244/80145

Verkaufe oder tausche folgende Amiga Originalspiele: Blitzkrieg in den Ardennen 30 DM, Blue Max. Suche Tauschpartner! Schreibt an Norbert Hütte, von-Vincke-Str. 14, 4716 Olfen. Tel.: 02595/9272

Verk. Summer Olympiad für 15 DM und Microprose Soccer für 20 DM. 100 % OK. Tel.: 0640877718 Daniel

Verkaufe Amiga Originale: F-29 Retaliator, Lethal Zone, Running Man, Barbarian 2, Star Wars, Lizenz zum Töten. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 06371/50393

Verkaufe Amiga Orig. wie z.B. Robocop II zu 35 DM, Powermonger zu 35 DM oder 11 Spiele (18) Disk. zu 250 DM VB. Tel.: 09303/8163 von 17.00 — 20.00 Uhr

Public Domain — Null Problemo! PD Soft für Atari ST, Amiga, MS-DOS, C64, 128, +4 in reichlicher Menge in unserer Clubbibliothek! Infos bei Computerclub Ruhrgebiet, Volker Coert, Bornstr. 27, 4300 Essen 1. Only Legal Soft!

CH! DATACOM MAILBOX! Größte Mailbox der Schweiz, 14 Linien, 4,8 GIGA Programmangebot. Vorwahl aus dem Ausland 0049/61/311 91 93 für CH 061/311 91 93

Challenger DM 10/Kickstart 1 — 380 und Fish 50 — 490 je Disk. 1,30 DM, verschiedene Amiga-Zeitschriften & Becker Text I DM 79 zu verkaufen. J. Noetzel, Elisabethstr. 36, 4040 Neuss 21

Verkaufe: Powermonger, TV Sports Football, Jumping Jackson u.v.a. (je 25 — 40 DM). Suche: Kaiser, Wild West World, Midwinter 1 & II; Tausch ist möglich. Call Thomas 09284/6445

Verkaufe Amiga Originale: Eye of the Beholder, Monkey Island, Red Storm Rising, Elite, Cadaver u.v.m. Liste anfordern bei Willy Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen

Verk. D-Paint IV (250), D-Video III (200), Data Becker Demo Makers & Zusatzdisk (40), Digi Paint III (150), 3D-Construction Kit (100), 3 D Sprinter (50) u. Becker Text II (100) wegen Systemwechsel. Alles neuwertige Originale u. 100 % OK! Manches mit Verpackung. Ruft an: 0461/74882 oder schreibt an Sven Jacobsen, Postfach 1243, 2398 Harrislee

Verkaufe wegen Systemwechsel das DTP Programm Publishing Partner Master Version 2:1 für nur 400 DM, NP 600 DM. Daniel Rueppel, Plesseblick 18, 3412 Angerstein oder telefonisch unter der Rufnr. 05503/3044 ab 18 Uhr.

Verkaufe Originale! 10 Superspiele u.a. Falcon, Pirates, 688 Attack Sub, Police 2, Wolfpack, Populous, Battle of Brit. etc. kompl. 290 DM, Tel.: 0711/556039 ab 18 h

Verkaufe Originale: Ultima 5, Power Drift, Midnight Resistance. Tausche auch! Preis VB. Tel.: 02533/1070 (Andre verlangen)

Verk. Manchester United Europe für 49 DM incl. Versandk. oder Tausch gegen Battle Isle. Zahle auch 10 DM drauf. Tel.: 089/8202265 (Chris)

Verkaufe Amiga-Originale: Lords of Doom, Logo, Transworld und Sarakon für 30 DM das Stück, alles mit Anleitung. Ruft mal an. Tel.: 04284/515 (Christoph)

Stop Wer tauscht oder kauft Lords of Doom? Ich würde gegen Falcon, Kick Off II, Flight of the Intruder, Monkey Island usw. tauschen. Das Spiel verkaufe ich für 30 DM. Schreibt an David Clayton, Holunderweg 17, 4912 Löhne 1 oder ruft an 05732/4987

Verkaufe Amiga Games!!! Their finest Hour für 55 DM, Wings für 45 DM, Falcon Mission Disk für 40 DM, Combat Pilot für 45 DM und Anleitung für Balance of Power für 10 DM. Tel.: 0841/25400

Verkaufe oder tausche Amiga Originale per N.N. 40 DM pro Stck.: Super Monaco Grand Prix, Lotus Turbo Esprit, Full Metal Planete u.v.a. 02822/52415

Rollenspiele! Adventures! Handelsspiele! Zu verkaufen: Monkey Island 40 DM, Loom 35 DM, Zak 35 DM, Maniac Mansion 35 DM, Ultima 5 40 DM, Dragonflight 35 DM, Ralf Glau Edition (Vermeer, Hanse, Yuppi) 45 DM, alle für nur 250 DM (15 DM Ersparnis). Alles natürlich Originale! Tel.: 06427/2243; Alexander von Hedenström, Burgwaldstr.19, 3553 Cölbe-Schönstadt

Amiga PD! Verkaufe für Amiga gute PD Soft. Disk schon ab 2 DM. Diskette im Preis enthalten. Fordert gegen 1 DM Rückporto Liste an: Jens Borchers, Dorfstr. 31, 3051 Wölpinghausen

Verkaufe Originale mit Anleitungen: Eco Phantoms, F 15 Strike Eagle, Moonshine Racers, Railroad Tycoon, Killing Cloud, Eye of the Beholder, Big Business, Gunboat, Armour-Geddon, Spirit of Excalibur. Ruft an unter: 089/3084685 (ab 16.00)

Verkaufe: Knight Force, Grand Slam Tennis, Bad Cat, Startrash, Flip it & Magnose für je 10 DM. Zusammen 40 DM. Außerdem Brat 35 DM u. F 15 II 55 DM. Ab 16.00 Uhr: 0841/38827 (Jochen)

Originale! Verkaufe Railroad Tycoon (40 DM), Elvira (35 DM), Monkey Island (40 DM), Kick Off (15 DM), Megaroids (15 DM), Speedball (15 DM), The Seven Gates of Jambala (10 DM), Wonderland (35 DM), Wild West World (35 DM), Pirates (20 DM), Jocky Wilsons Darts (10 DM), Powermonger (30 DM), oder zusammen für 290 DM. Tausch möglich! Schreibt an: Udo Tietze, Hauptstr. 21, O — 8101 Cunnersdorf. Oder ruft unter Dresden/39496 an.

Verkaufe Top Originale: Dragons Lair II (Time Warp und Escape f. Singes Castle), Beast II, Power Drift, Evil Garden, Red Sector Demo-Maker &Extra-Disk. Gute Preise! Tel.: 0511/733537 (Thorsten)

Verkaufe folgende Amiga Originale mit Anleitung und Verpackung: Battle Chess II — Chinese Chess und The Plague. Tel.: 02233/77494 (Jan)

Bei uns bekommst Du die neuesten Amiga-Games. Bitte erst nach dem Info-Blatt fragen. Schreib an: Postfach 1142, 2398 Harrislee (Rückporto beilegen!)

Verk. Originale für Amiga: Batman 10 DM, Double Dragon, Afterburner je 6,50 DM, Star Trek 5 DM und Roger Rabbit 12 DM, 100 % in Ordnung. Ralf Echtler, Mühlwinkel 5, 8857 Wertingen

Verkaufe Monkey Island für 59 DM und Space Quest III für 65 DM. Kai Köhler, Calenberger Str. 11, 3204 Nordstemmen

Achtung! Verkaufe oder tausche Amiga Originale: Rings of Medusa 60 DM, Red Heat, Micro Prose Soccer 30 DM, Emperor of the Mines, Kenny Dalglish-Soccer Manager 20 DM (alles in deutsch) Suche Railroad Tycoon und Bundesliga Manager professional (Tausche auch 2:1 oder 3:1) Tel.: 089/7141978 (Jugi verlangen!)

Verkaufe Amiga Originale: F 19 Stealth Fighter für 65 DM und Bloodwych für 25 DM. Tel.: 08233/60792

Verkaufe Amiga Originale: Thunderstrike, Wings of Death je 30 DM. Turrican II 40 DM und F 15 II für 50 DM. Außerdem Silent Service für 60 DM. Alle neuwertig. Tel.: 02244/80145

Kostenlos gibt es bei mir zwar nichts, aber ich kann Euch jedes Spiel, jede Art von Software und Hardware besorgen. Egal für welchen Computer!! Ich kann die Preise niedrig halten, weil ich direkt vom Hersteller beziehe. Testet mich!! Tel.: 08782/8145 Fax: 8342, Fischer Rudolf, Am Marktplatz 9, 8308 Pfeffenhausen

Verkaufe Originalsoftware: Silent Service II für 55 DM und Dragon´s Lair I 25 DM, Chaos Strikes Back & Corporation jeweils 45 DM mit Originalverpackungen und Anleitungen! Schreibt an: Marc Pitzer, Zur Klause 29, 3550 Marburg 6

Verkaufe: UMS II Nations at War, eine Simulation zu schlappen 50 DM (natürlich Original!). Schreibt an: Thomas Drerup, Hoher Heckenweg 112, 4400 Münster, Tel.: 0251/234303

Amiga!! Verkaufe Roadwar 2000 und Superleague Soccer für je 25 DM, The Immortal, Maniac Mansion, Indiana Jones für je 40 DM, Loom, Monkey Islands, M.U.D.S. für je 45 DM. Tel.: 06203/13200

Biete Software

Bodega Bay zu verkaufen! Falls Ihr nicht wißt, was das ist, schaut in AMIGA JOKER 3/91, 4/91. 650 DM VB, Tel.: 0911/440819

AUSTRIA Verkaufe Lethal Zone! 101 % OK für 100 öS, natürlich Original. call: 05282/3921 (Mario)

Verkaufe Software: Habe über 110 Amiga-Originale anzubieten. Alle mit Anleitung und Verpackung. Dino Wars, Full Metal Planete, Great Courts, Indy 500, Invest, James Pond, Kick Off, Kings´s Quest IV, Lemmings, Pirates, Populous, Sim City etc....Liste gegen internationalen Antwortschein (bei jeder Post erhältlich). Ole Brandenburg, Saudi Wiemer & Trachte, PO Box 5627, Riyadh, Saudi Arabien

Verkaufe Original Amigaspiele: USS John Young 35 DM, F 29 Retaliator 45 DM, Wolfpack 60 DM und andere Spiele. Armin Wattler, Lenauplatz 7, 5000 Köln 30, Tel.: 0221/5506303

Verschenke Software! Keine Raubkopien. Info gegen 1 DM in Briefmarken. Th. Brandl, PF 1221/01, W — 8418 Teublitz

Verkaufe Amiga Originale: Sim City Future Cities, Big Business. Suche AJ (100% erhalten) 11/89, 12/89, 1/3/5/11-90 je 8 DM. Alexander Schulz, Neubrandenburg, Tel.: 42632

Verkaufe preiswert Originale für Amiga (originalverpackt, 100 % okay) Zum Beispiel: Toki, Turrican 2, Toyota Celica Rallye, Masterblazer etc. Bin auch an Tausch interessiert (nur neue Spiele). Christian Betz, Anemonenweg 6, 6682 Ottweiler

Tausche Software

Tausche Loom (Lucasfilm Adventure) gegen Sim City oder Space Quest III (nur deutsch). Nur Originale! Matthias Bareiß, Hauptstr. 15, 8531 Sugenheim

Tausche Space Quest III, Indy 500, Battle Isle gegen F-19 StealthFighter, Midwinter II, Gunboat, Hill Street Blues. Tausche auch T.D. III (Muscle Cars gegen Kick Off II, Final Whistle) Schreibt an: Daniel Buser, Mettelen 18, CH — 4456 Tenniken, Tel.: (Vorwahl CH)-061/983961

Tausche Amiga Originale! Und zwar: Rainbow Islands, Turrican, Chase H.Q., X-Out, Batman the Movie, Indy and the Last Crusade, Ghostbusters II und Altered Beast gegen Monkey Island und Maniac Mansion (beide in deutsch). Games an: Stefan Wetzl, Richard-Brauer-Str. 20, 2120 Lüneburg

Tausche Eye of the Beholder, Originaldisk, 100 % OK, kaum gespielt, gegen Cadaver oder R-Type 2 oder Blazing Thunder (ja wirklich!)oder Beast I oder Gods. Suche zuverlässigen Tauschpartner für Games und Selfmade-Anims. Thomas Bock, Wernigeröderstr. 4, O — 3705 Ilsenburg/Harz

Tausche Beast 2 und F-16 Falcon gegen Leisure Suit Larry 3. Schreibt an Eby Frömelt jun., In der Siedlung 1, 3070 Nienburg/Weser

Ich habe neueste Soft! Holt Euch eine Liste! Suche Tauschpartner! Außerdem: BTX — Decoder für 50 DM und viele Spiele zu fairen Preisen! 100 % zuverlässig. Bekomme alles auf Anfrage. Schreib mir. Niki Hächl, Herbstweg 5, 8221 Bergen

Tausche Amiga Games! 100 % OK. Ich gebe Euch F/A-18 Interceptor und Indiana Jones and the Last Crusade gegen Maniac Mansion oder Secret of the Monkey Island, aber Original! Tel.: 06007/7533

Tausche Death Trap gegen Wonderboy oder Wrestling. Daniel Sus, Pecserstr. 31, O — 2790 Schwerin

Suche Amiga Joker 3/91 (gut erhalten), Hard Drivin 2 (Original) 100 % OK, evtl. Tausch gegen Dogs of War (100 %, Original) Thomas Ernst, Thaelmannstr. 79, O — 1220 Eisenhüttenstadt

Ich möchte das Spiel Monkey Island und tausche dafür Dragons Lair II und Asterix Original. Bernd Cassemeyer, Hebbelstr. 84, 3500 Kassel

Tausche Turrican, AMC, Masterblazer, Out Run, Plaque, 1943, Gauntlet II, Street Fighter gegen Strider 2, Alien Syndrom, Ninja Remix, Interceptor. Angebote schriftl. an Z. Hrgota, Wittener Str. 113 A, 4620 Castrop-Rauxel

Tausche meine Atari-Lynx-Spielekonsole & 9 Spiele: Klax, Warbirds, Gates of Zendo., California Games, Slime World, Blue Lightning, Gauntlet, Chips Challenge u. Road Blaster gegen Bars & Pipes Prof. (Orig.) oder gegen den Channel-Videodat-Decoder & alle dazugehörigen Kabel f. Amiga! Oder verkaufe für 350 DM. Tel.: 069/700757 ab 20 Uhr o. Sa/So. Tausche auch Amiga u. Mega Drive Games!!

Verk. o. tausche Amiga Orig. Bundesliga Manager Prof. 45 DM gg. Elvira dt. Tel.: 08442/8539

Tausche Originale! Panza Kick Boxing oder Manchester United Europe oder Oil Imperium gegen NAM oder Midnight Resistance. Maik Goßler, Elsterstr. 7, O — 9930 Adorf

Tausche oder verkaufe Orig. Cardinal o.t. Kremlin für 45 DM oder tausche gegen Space oder Robocop 2. Schreibt an: Daniel Polokuscher, Brieger Weg 3, 5300 Bonn 1 oder ruft an 0228/663610

Suche neueste Games, Demos und Anwenderprogramme — und zwar billig! Also swapping! Schreibt Eure Listen an: Elmar Gimpf, A — 5421 Adnet 186, Austria. PS: Die ersten 15 bekommen gratis 1 Apidya-Demo. Be fast!

Achtung! Tausche Battle Isle gegen Midwinter 2 und Double Dragon gegen Strider oder verkaufe beide für 80 DM. Beide in 1 A Zustand. Tel.: 07152/25542 von 13-18 Uhr. Nur Originale!

Suche Tauschpartner für Amiga Games. Habe u.a. Gods, Lemmings, Silent Service 2. Schickt Eure Listen an: Ralf Vierich, Rheinstahlstr. 90, 4370 Marl

Tausche Orig. Powermonger gg. Orig. Eye of the Beholder (mit dt. Bildschirmtext). Schreibt an Ayhan Aydin, Siedlerstr. 24, 3300 Braunschweig

Tausche Original Thunderhawk gegen: Bundesliga Manager Prof., Loom, Maniac Mansion, The Simpsons, Their Finest Hour und Zak Mc Kracken. Enrico Schleske, Manteuffelstr. 54, 1000 Berlin 42

Tausche mein 3D-Construction Kit für den C64 gegen eine Floppy des Typs 1541 oder 1581. Zahle auch zu. Schreibt an: Gordon Melzer, Lisztstr. 6, O — 4850 Weissenfels

Tausche F-15 Strike Eagle 2 und Great Courts 2 gegen F-16 Falcon mit einer Mission Disk (Original). Tel.: 02054/83002

Anfänger für Erfahrungs— und Programmaustausch gesucht. Sendet mir Eure Listen oder fordert meine an bei Postfach 142, A — 1140 Wien

Tausche Original Prince, Pharao, Centurion Defender of Rome gegen Powermonger, Imperium, Kaiser, Fugger. Schreibt an: Jörg Affeldt, Dorotheenstr. 141, 4220 Dinslaken

Tausche Bad Company, S. Blaze, Th. Birds, Rider, Eye of H., Genius, Archipelagos, A. Dreams, Aaargh geg. z.B. Monkey Island, Muds, Loom, M. Blazer, F 16, F 19, F29 usw. geg. min. 5 von Euch. Also 9 gegen 5. Tel.: 02772/6870. Nur Original.

Tausche die Originale Dino Wars, Elvira, Bundesligamanager prof. gegen Monkey Island II, F-15 Strike Eagle II, Cruise for a Corpse, Winzer oder Midwinter II. Alle Originale müssen in gutem Zustand sein. Sebastian Müller-Huck, Lauterbachstr. 25, 6730 Neustadt 16

Tausche orig. Larry III, Pirates, Nam, Dungeon Master, Rainbow Island gegen Simulationen u. Strategie Games. Suche orig. Red Baron sowie Tauschpartner. Tel.: 02103/44344 ab 16 Uhr

Suche folgende Originalgames: Final Fight, Their Finest Hour, Red Baron, Knights of the Sky. Biete: Dick Tracy, Safari Guns, Untouchables, Wildstreets (alles tadellos). Nur ernstgem. Zuschr. Falk Hoffmann, Feuderdornweg 5, 4300 Quedlinburg

Tausche: Gods, Magic Pockets, Cadaver u. Payoff, Seven Gates of Jambala, Chaos Engine gegen z.B. Monkey Island, Speedball 2, Hydra o.ä. Sören Kongehl, Solidarität 7, O — 3592 Bismark

Verkaufe Amiga 520 TV-Modulator für 35 DM oder tausche gegen Amiga Originale: Dragons Lair 2, Monty Phyton oder Life and Death. Schreibt an: Michael Romer, Parkstr. 134, 4730 Aalen, Tel.: 02382/83800

Tausche Originale: Bane of Cosmic Forge gegen Bundesliga Man. Prof. oder Formula One Grand Prix. Angebote an: Frank Schliebeck, Friedhofstr. 60, 5142 Hückelhoven 2

Tausche Originale Gods oder Unendliche Geschichte 2 gegen Apidya oder Xenon 2. Tel.: 0202/463099

Tausche Originale F-15 Strike Eagle 2, Maupiti Island. Will dafür Populous 2 oder Midwinter 2. Schreibt bitte an Thorsten Braun, Schloßgasse 35, 6508 Alzey. (Nehme nur Spiele mit Anleitung)

Tausche Bundesliga Manager Prof., Eye of the Beholder und Railroad Tycoon gegen On the Road, Pirates (dt.) und Die Kathedrale. Angebote an: Markus Voll, Obere Dorfstr. 16, 7107 Bad Friedrichshall

Suche Tauschpartner. Habe neueste Soft, z.B. The Godfather, Another World, Heimdall, Mad TV. Call 06708/1875 ab 18.00

Suche zuverlässigen Tauschpartner! Suche Rezeptbuch und Anleitung für Elvira. Biete dafür die Anleitung von Lords of Doom. Ruft an: Tel.: 06233/55344 (Bitte nach 18.00 Uhr) Marco

Stop! Tausche Hill S. Blues gegen Wayne G. Icehockey 2 oder Mad TV. Interessiere mich auch für Starbyte S. Soccer. Alles Original. Verkaufe auch Foot. Manager World Cup Edition 15 DM. Tel.: 0234/502239

Lotus 2, Battle Isle, Sil. Service 2, Railroad Tycoon u.a. Topgames könnt Ihr tauschen, wenn Ihr D.Paint IV, Cruise for a Corpse, Apidya habt. Verk. X-Copy 5 für 29 DM. Ruft an: 09704/1718, 18-19 Uhr.

Verschiedenes

Wer kann mir die dritte Disk von Unreal kopieren? Meine ist hin. Zahle für Leerdisk & Kopierkosten 5 DM. F. Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbek

Verkaufe Amiga Joker Hefte 11/89 bis 10/91, 11/89 bis 3/90 für 15 DM pro Heft; 5/90 & 11 bis 12/90 für je 12 DM; alle anderen bis 10/91 für 5 DM sowie das Sonderheft Simulationen Nr. 1. Alle zusammen für 100 DM. Sowie Monkey Island für 30 DM und Budokan für 20 DM. Verkaufe auch noch Laufwerk Golem Drive noch wie neu für nur 100 DM mit Digi Anzeige und Extras. Ruft an bei Michael Bartsch bei Burger, Jean-Paul-Platz 27, 8500 Nürnberg 40, Tel.: 0911/449479 (Ich hasse schreiben!)

Suche für Amiga: Kompl. Lösung für: Larry 3, Police Quest 1. Bitte mit den Wörtern, die man auf Englisch schreiben muß. Biete die Supergames: Grand Prix und Las Vegas. Verkaufe auch Orig. Virenkiller 3 (sehr gut) für nur 35 DM. Andre Hagel, Wollinerstr. 70 b, 2000 Hamburg 73. Tel.: 040/6472813 (Andre)

Verschiedenes

Suche Lösung für: Loom und Space Quest 3. Zahle 5 DM pro Stück. Suche außerdem auf PC (IBM) Spider-Man. Schreibt mir, wieviel Spider-Man kostet, danach überlege ich mir den Kauf. Schreibt an: Many Kasiriha, Neusalzer Weg 20a, 4000 Düsseldorf 12

Hilfe! Ich suche einen Cheat für X Out zur Unzerstörbarkeit oder unendlich viel Money. Wer so einen Cheat kennt, schreibt bitte an: Gunther Eichenauer, Etruskerstr. 9, 6057 Dietzenbach 2 oder ruft an: 06074/26036

Habe Lösungen und Karten zu über 50 Spielen. Info gegen frank. Rückumschlag. Sven Mayer, Moselstr. 46, 5591 Valwig

Verkaufe AMIGA JOKER Hefte 11/89 bis 5/90 für 10 — 15 DM das Heft. Tel.: von 18.00 Uhr bis 19.00 Uhr: 030/8591915

Digitalisiere Bilder/Fotos wahlweise in HAM oder 32 Farben. 2 DM pro Bild & 1 DM für Disk. Tel.: 040/6959520 Jürgen Koop, Lesserstr. 123, 2000 Hamburg 70

Verkaufe Atari 2600 Telespiel mit 13 Superspielen (California Games, Winter Games, Pitfull 2, Hero usw.) für sagenhafte 250 DM! Schreibt oder ruft an: Dennis Schacht, Langenharmer Weg 74, 2000 Norderstedt, Tel.: 040/5262993

Verk. alle AMIGA JOKER Hefte von 11/89 bis 11/91. Verk. an Meistbietenden. Tel.: ab 20.00 Uhr 0208/641576. PS: Alle Hefte sind noch sehr gut erhalten

Verkaufe Nintendo Telespiel incl. 8 Spiele und 2. Steuerknüppel komplett für 900 DM. Kay Schwiegk, Meggendorfer Str. 4, 8202 Bad Aibling

Biete Lösungen zu diversen Spielen: Stück 5 DM. Jeder 10. erhält gewünschte Lösung umsonst. Liste gegen 1 DM Rückporto anfordern. Jan Müller, Arendseerstr. 14, 3131 Schmarsau

Verkaufe Gameboy & 5 Module 250 DM. Atari Lynx & 2 Module VB nur 300 DM. Kaufe Super Famicom & Module. Maier Günter, Kasernstr. 37, A — 4910 Ried

Verkaufe AJ-Hefte 2/90 bis 10/90. Preis nach Vereinbarung. Ruft an unter 04292/2582 oder schreibt an: Andreas Galinsky, Auf den Rathen 23, 2863 Ritterhude 1

An alle Softwarefirmen. Suche Arbeit aller Art bei guter Bezahlung. (Auch Daueraufträge) Bin werktags ab 14.00 zu erreichen. 07231/69850

Suche unbedingt alles von Garfield (für Garfields Winter Tale hohe Belohnung). Auch Hefte, Stofftiere usw. Stefan Häger, Holbeinstr. 4, 6392 Neu-Anspach, Tel.: 06081/8076 ab 18 Uhr

Hilfe! Hilfe! Habe Virus im System Australian Parasite. Suche Viruskiller, um ihn zu reparieren. Zahle auch. Ruft an: Tel.: 04135/495 nach Jan fragen. Bitte helft einem Amigaraner!

Amiga Lösungsbuch 91/92. Hier gibts Tips-Tricks, Cheats, Codewörter, Gesamtlösungen von Spielen 91/92, über 200 Spiele-Lösungen um nur 10 DM. Geld an: Maier G., Kasernstr. 37, A — 4910 Ried

Verkaufe die Spiele Super Mario Land, Fortress of Fear, Qix, Burai Fighter, DeLuxe und Gold für den Game Boy zu je 40 DM. In Topzustand mit Spielanleitung. Schreibt an Patrick Szöke, Ströbling 22, 7432 Bad Urach

Suche Amiga Joker Heft 1/90. Zahle 10 DM. An Bianca Schmitt, Talstr. 9, 8609 Bischberg

Suche AJ Sonderheft Simulationen, wenn 100 % erhalten, wird sehr gut bezahlt. Tel.: 0711/5300186 (Steffen 18.00-21.00 Uhr)

Suche dringend das Joker Sonderheft Simulationen. Zahle 15 DM, wenn gut erhalten. Ruft an bei Marco, Tel.: 0711/5301194

Suche dringend: AJ 11 und 12/89. Zahle 15 DM pro Heft, für beide Hefte 33 DM. Verkaufe außerdem (Org.) Bubble Ghost für 20 DM. Ruft sofort an Tel.: 0511/8250529 (Gero)

Verkaufe die Play-Time-Hefte von 5/91 bis 11/91. Außerdem noch Power Play, Joker, ASM und Sonderhefte. Liste anfordern bei: Mark Behrends, Parkstr. 5, 2872 Hude 1

Verschenke alte Zeitschriften (88-90), unter anderem Happy Computer, Amiga Dos, Kickstart, insges. 38 Stück. Ihr müßt nur das Porto übernehmen. Tel.: 4712707 (Dresden) Chr. Ebner v. Eschenbach

Hilfe! Wie befreit man John Glames und das Mädchen unter Wasser bei Operation Stealth?!! Suche Tauschpartner für Adventures und sonstige Amiga-Soft. Tel.: 04401/2565 (Thore)

Suche dringendst AJ-Ausgaben 11/89 bis 3/90. Zahle für gut erhaltene Hefte bis zu 25 DM. Call 02131/602962 (Alex)

Suche Atari Lynx (das Neue) & Spiel; Biete Amigagames z.B. S. Monaco GP, Great Courts 2, Lost Patrol, Toki, Player Manager, M. United Europe, The Plague, Conquest of Camelot (Sierra), Powerpack (Compilation) Tel.: 040/7434628 (Hjalmar)

Wahnsinn! Verkaufe komplette Amiga Joker-Sammlung von Erstausgabe 11/89 bis 12/91 nur komplett für verrückte 200 Deutsche Mark (i.W. zweihundert). Schnell zugreifen, da viele Hefte schon Raritäten sind. Tel.: 07132/16847 (Timo)

Trainerversion gefällig? Wer will unendlich viele Leben bei seinem Ballerspiel? Wer hohe Werte bei seinem Rollenspiel? ...etc. Ich mache Euch eine Trainerversion, egal zu welchem Programm. Nähere Infos gegen frankierten Rückumschlag bei: H. Renner, Himbornstr. 12, 3550 Marburg 13

Suche 2 Joysticks und Spiele auf Cassetten für Commodore 116. Bin erst 6 Jahre und hoffe, jemand meldet sich. Richard Zeiler, Kapellenweg 31, 8940 Memmingen. Tel.: 08331/48510

Achtung, suche preisgünstig: Speichererweiterung A-500, 1 MB, 100% OK. Alles an D. Schulze, Stadtwald 20, 7400 Altenburg

Dringend!!! Ich suche Sonderheft Simulationen. Zahle 12 DM für ein gut erhaltenes Heft. Suche auch AJ-Ausgaben 11/90 und 12/90 und Midwinter II (Deutsch). Tel.: 05363/4773 (Karsten)

Kontakte

Suche Tauschpartner mit TOPSPIELEN u. immer neuester Software! (Österreicher besonders erwünscht). Amiga 500 & 512. Schickt Listen an: Manuel Esterer-Schabus, Ratsbriefstr. 17, A — 5020 Salzburg

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Software Amiga 500. 100 % Antwort. Lars Wienke, Str. d. Jugend 4, O — 4306 Herzgerode

Suche Tauschpartner mit neuer Soft! Ruft an: 04101/200452 (Jan)

Suche Tauschpartner für Amiga Soft. Schreib an: Peter Bogner, Hohenhewenstr. 6, 7760 Radolfzell oder rufe an: 07732/55339

Suche Tauschpartner für Amiga Software! Bin 150 % zuverlässig! Schickt Liste an: Maik Burmeister, Dahmstr. 3, 2410 Mölln. No telephone please!

Austria! Yooh Freaks! For swapping hottest stuff call 03862/55852! No Lamers please! Suche Kontakte zu Skid Row (the best group), The Company and so on!

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe neueste Soft und Tools. Schickt Liste u. Disks an: Wolfram Sparka, Alte Gärten 1, 7981 Oberhofen. 101 % Antwort

Hoi Chummer! Wanted: ein Spielleiter (in) mit Ideen für eigene Abenteuer und ein Magier (in) zu Shadowrun. Beide in Berlin und mit viel Zeit! Call now and enter the Serawl! 3941259. See ya!

Suche Amiga Tauschpartner/in in aller Welt. Martin Stoexen, Meierend 3, 4953 Petershaven

Suche Amiga-Benutzer im Raum WM-SOG, KF, OAL zum Software-Tauschen und Erfahrungsaustausch. Tel.: 08868/365, Rieger Peter, Am Bahnhof 8, 8921 Ingenried

Suchst Du einen zuverlässigen Tauschpartner zum Tauschen und Verleihen von Originalsoft? Hast/suchst Du neuere Games, Klassiker, diverse Anwendersoft,... dann schreibe Deine Liste bitte an: Carsten Vieth, Liegnitzer Str. 28, 4790 Paderborn

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga 500. Ich habe z.B. Monkey Island, Lotus Turbo Cha. 2, Legend of Faerghail. Schreibt an: Michael Vidas, Sperlingstr. 10, 8192 Geretsried. 100 % Antwort (mit Liste) oder ruft an 08171/60869

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Nur legale Sachen, wie Demos und Anwenderprogr. Habe laufend neue Sachen! Marcus Barfuß, Behringstr. 6, 5800 Hagen. Oder Tel.: 02331/86896

KOSTENLOS

ist Deine private Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Coupon ausfüllen und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!! Außerdem bitten wir alle Einsender um etwas Geduld — mit Wartezeiten von zwei bis drei Monaten muß gerechnet werden!

KLEINANZEIGEN COUPON — AMIGA JOKER

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe, und zwar unter der Rubrik:

- ◯ Biete Hardware
- ◯ Biete Software
- ◯ Tausch
- ◯ Suche Hardware
- ◯ Suche Software
- ◯ Kontakte
- ◯ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

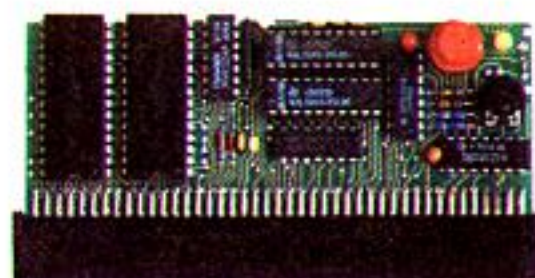
Datum, Unterschrift

ALLE FREEZER AUF EINEN BLICK

EISKALT PRÄSENTIERT

Nach unserem heißen Grundkurs in der letzten Ausgabe lassen wir die Temperaturen diesmal noch weiter klettern – Kühlschrank, äh Vorhang auf für einen großen Vergleichstest aller derzeit erhältlichen Freezer in Wort und Bild!

Das Action Replay III

Das X-Power Professional, hier noch in der A500-Version.

Das Innenleben des Action Cartridge Super IV.

Einleitendes Blabla zum allgemeinen Funktionsumfang der Daten-Tiefkühler können wir uns heute gottlob sparen, die prinzipiellen Möglichkeiten so eines Freezers wurden in der letzten Ausgabe ja ausführlich besprochen. Wir gehen also gleich in die vollen mit dem:

Action Replay III

Das Eurosystems-Cartridge der dritten Generation ist für fast alle Amigatypen erhältlich, wobei die 199 Mark teure A500/A1000-Version den Expansion-Port für sich beansprucht, beim 2000er legt man einen Zwanziger drauf und packt die Karte in den Prozessorslot. Wie erwartet, hält ein Druck aufs berüchtigte Knöpfchen das gerade laufende Programm an, und die wunderbare Freezer-Welt liegt dem User zu Füßen…

Gut, den automatischen Virus-Chekker oder den Diskettenmonitor kennen wir bereits von den Vorgängermodulen, auch daß vom gefreezten Game eine Sicherheitskopie gezogen werden kann, ist nicht neu. Neu oder zumindest erheblich erweitert präsentiert sich dagegen der restliche Funktionsumfang. So können Grafiken jetzt nicht mehr nur betrachtet und verfremdet, sondern neuerdings auch im Amiga-Dos-Format gespeichert und schließlich mit Programmen wie „DPaint" weiterbearbeitet werden. Das funktioniert auch mit Sound-Samples und Musikstücken, nur müssen die halt im Soundtracker-Format vorliegen. Die Trainerbefehle zum Auffinden von Freezer-Adressen (für unendliche Leben, Unzerstörbarkeit, etc.) waren früher schon nützlich, mit dem neuartigen Deep-Trainer ist der Erfolg aber quasi vorprogrammiert – vorausgesetzt, man verfügt über mindestens 1MB Speicher.

Zwar muß man beim Action Replay sämtliche Kommandos eintippen, aber mit dem komfortablen Fullscreen-Editor gehen die Fingerübungen bequem von der Hand, und grundlegende Einstellungen (z.B. Speicherbelegung oder automatisches Dauerfeuer) lassen sich ja auch per Maus und Menü erledigen. Der Monitor/Assembler und die Prozessorbremse erwiesen sich beim Untersuchen von fremden oder eigenen Gamecodes als gleichermaßen praktisch, beispielsweise kann so nach einem Guru der Grund für die ungewollte Meditation eliminiert werden. Schön auch, daß ein umfangreiches deutsches Handbuch alles und jedes aufs Genaueste erklärt.

X-Power Professional

Wer seine Entscheidungen wahlweise per Maus oder Tastatur treffen möchte, für den ist dieses Komfort-Cartridge von Game-Works genau das Richtige. Erhältlich ist es zum Preis von 249 Märkern für den A1000, wo der Expansionport blockiert wird, beim 2000er dagegen muß nur einer der sieben Steckplätze dran glauben. Und der A500? Der bleibt gar ungeschoren, leider wird die entsprechende Version nämlich nicht mehr hergestellt.

Schade, denn es klickt sich wirklich äußerst komfortabel und flott durch die Menüs, welche teilweise sogar frei am Screen plaziert werden können – wer sich trotzdem nicht zurechtfindet, darf sich von einer Help-Option den Weg weisen lassen. Auch hier können Grafiken, Sounds und Traineradressen manipuliert werden, Diskettenfunktionen fehlen ebensowenig wie ein über die Tastatur zu bedienender Monitor/Assembler mit Fullscreen-Editor. Speziell beim Anfertigen von Sicherheitskopien ist X-Power der ungeschlagene Meister, denn hier werden nicht nur sämtliche Videochip-Register abgespeichert, sondern auch die Werte der Joystick/Mouse-Ports bzw. des Timers – Programme, die komplett im Speicher stehen, sind also null problemo! Im Modul integriert sind das altbewährte Kopierprogramm „X-Copy 3.4" und eine Prozessorbremse, dazu gibt's eine chice Anleitung auf Diskette.

Action Cartridge Super IV

Beim X-Power-Nachfolger kommen neben den 2000er-Besitzern endlich auch wieder die A500-User zum Zuge. Logisch, daß man die feine Benutzerführung vom Vorgängermodell übernommen hat, klar, daß die Kommando-Palette erweitert wurde…
Der verbesserte ECS-Chipsatz des A500 Plus wird jetzt ebenso unterstützt wie Festplatten, die Trainerfunktion wurde verbessert, und „X-Copy“ trägt nun die aktuelle Versionsnummer 5.1. Noch bedeutender ist der veränderte Modul-Aufbau: War die Freezer-Software bei X-Power (wie auch beim Action Replay) noch auf ROMs fest verankert und stand somit nach dem Einschalten sofort zur Verfügung, so muß sie nun erstmal von Diskette geladen werden. Somit wird zwar ein Teil des Hauptspeichers beansprucht, wodurch hier 1MB RAM Grundvoraussetzung ist, doch die Vorteile dieses Systems sind nicht zu unterschätzen. Updates sind nunmehr nämlich jederzeit problemlos möglich – einfach die aktuelle Disk eingelegt, schon steht immer die neueste Freezer-Software zur Verfügung, ohne daß teure ROMs ersetzt werden müßten!

Das Action Cartridge Super IV gibt's in drei Varianten: Die mit 99 Märker sehr günstige LC-Version muß auf ein schmückendes Gehäuse, Kopierprogramm, Spielebremse und LEDs verzichten, die LCX-Version kostet 30 Mark mehr und bietet dafür Bremse und „X-Copy“. Für 160 Mark schließlich gibt's die Profiversion mit schmuckem Gehäuse, allerlei LEDs und allen genannten Features.

So präsentiert sich das Action Replay III auf dem Bildschirm…

…und so X-Power bzw. das Action Cartridge Super IV

Das Fazit

…fällt diesmal aus, denn alle Freezer bieten eine Menge Leistung fürs Geld. Ihr könnt die Kaufentscheidung also ruhigen Gewissens Eurem persönlichen Geschmack überlassen, vielleicht ist Euch ja die Vergleichstabelle eine Hilfe? (rl)

ALLE FREEZER AUF EINEN BLICK

FREEZER	BESONDERHEIT	ANSCHLUSS	PREIS	HERSTELLER/BEZUG
ACTION REPLAY III	AUTOMATISCHER VIRUSCHECKER, DEEP-TRAINER-MODUS	A500(PLUS)/A1000 AM EXPANSION-PORT, A2000 INTERN	199,- DM FÜR A500/A1000 219,- DM FÜR A2000	EUROSYSTEMS DATAFLASH TEL.:02822/68545
X-POWER PROFESSIONAL	KOMFORTABLE MENÜBEDIENUNG, ALLE FUNKTIONEN SCHON BEI 512 KB	A1000 AM EXPANSION-PORT, A2000 INTERN	249,- DM	GAME WORKS PWH TEL.:02273/2720
ACTION CARTRIDGE SUPER IV	UPDATES PROBLEMLOS MÖGLICH, FESTPLATTEN-UNTERSTÜTZUNG	A500(PLUS) AM EXPANSION-PORT, A2000 INTERN	ZWISCHEN 99,- DM UND 159,- DM	GAME WORKS PWH TEL.:02273/2720

MARKTÜBERSICHT: MALPROGRAMME

Ach, hätte Rembrandt doch einen Amiga gehabt - wieviel Arbeit hätte sich der gute Mann ersparen können!

Denn mit der Maus in der Hand und einem Malprogramm im Laufwerk wird die Kunst zum Kinderspiel. Hier und heute unser großes Special für alle von der Muse geküßten, denen nur noch das richtige Handwerkszeug fehlt.

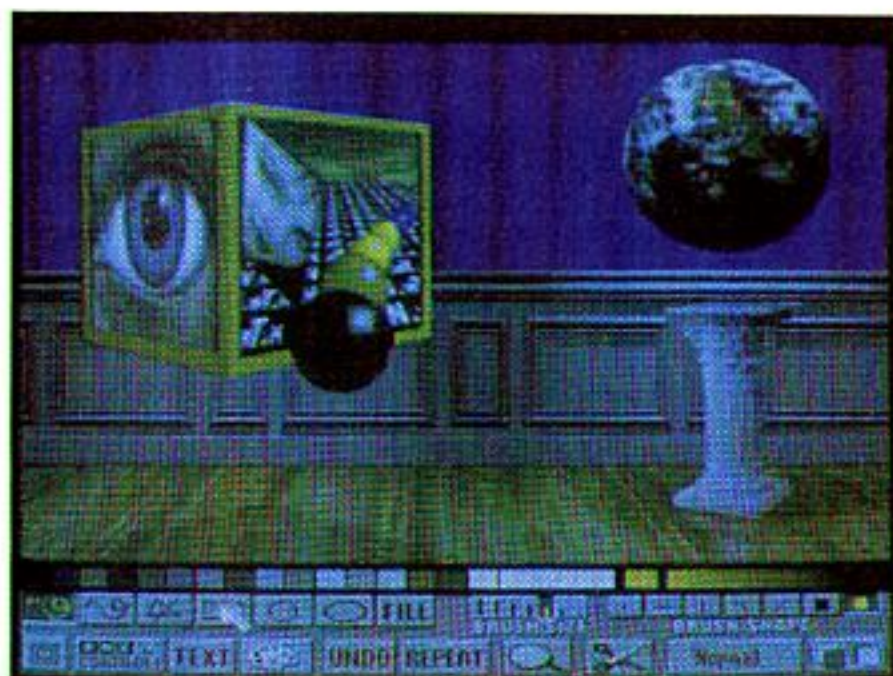
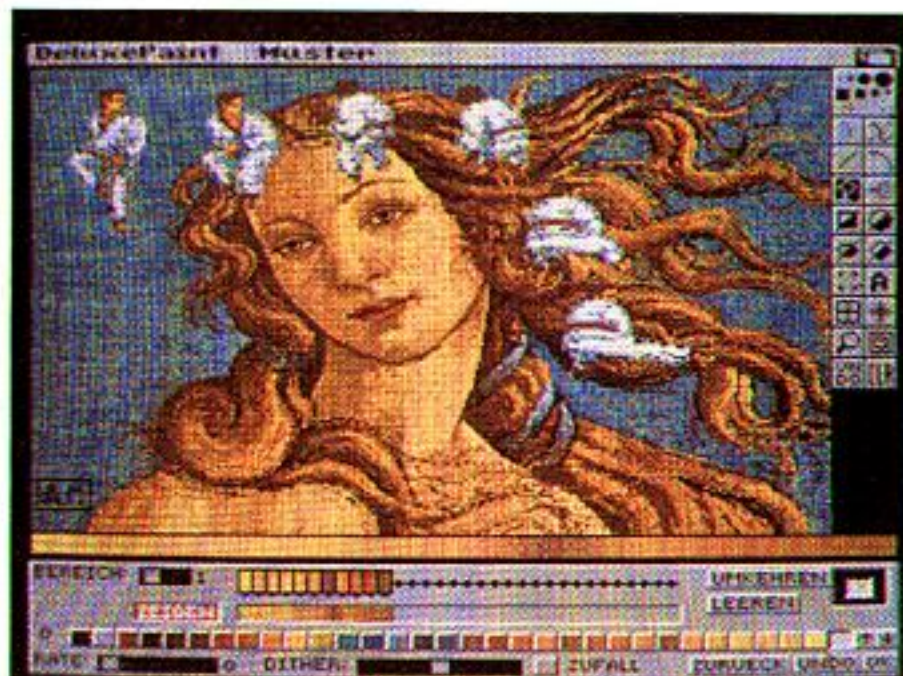
Im Gegensatz zum Klecksen mit Öl- und Wasserfarben auf Muttis Tischdecke gelingt der Pinselschwung auf der Digi-Leinwand nicht nur sauberer, dank Funktionsvielfalt und Editiermöglichkeiten wird auch der weniger begabte Künstler schon bald respektable Ergebnisse erzielen - etwas Fantasie, Geduld und Spucke vorausgesetzt. Daß sich die Sache auch für den Laien bezahlt macht, beweisen unsere Joker-Galeristen jeden Monat auf's Neue. Sascha Jungnickel, dessen Werk wir vor einem Jahr veröffentlichten und der heute bereits an den Grafiken zum Mega-Rollenspiel „Das Schwarze Auge" mitarbeitet, wäre da nur ein Beispiel von vielen!
Da bestimmt in jedem von Euch eine künstlerische Ader schlummert, stellen wir die drei gängigsten Malprogramme im Direktvergleich vor. Wohlgemerkt Malprogramme, Feinheiten wie Vektorberechnung, RayTracing oder Animation heben wir uns für einen späteren User Club auf.

Mit diesem Bild hat Sascha Jungnickel den Sprung ins Profilager geschafft.

Standardfunktionen

Was Ihr von jedem Malprogramm erwarten dürft, das ist bequeme Bedienbarkeit mittels einer am Bildschirm angezeigten „Werkzeugkiste". Dieses Icon-Set hält Symbole für alle wichtigen Grundfunktionen bereit, ein Mausklick genügt, schon können Linien gezogen werden, es erscheinen geometrische Figuren wie Kreise oder Rechtecke, und die Farbe wechselt ganz nach Wunsch. Auch das Ausfül-

Nicht ganz einsteigerfreundlich: Photon Paint 2.0.

Mit Deluxe Paint IV sind auch tolle Animationen möglich!

Farben grandios: Digi-Paint III

len von Figuren oder Flächen mit Farben bzw. Mustern übernimmt bei Bedarf der Rechner, nur für die Umrisse ist Handarbeit gefragt. Aber im einzelnen ist natürlich noch viel, viel mehr drin...

Deluxe Paint IV

Bereits vor sieben Jahren veröffentlichte Electronic Arts diesen Klassiker, mittlerweile liegt er in der vierten Auflage vor und hat mit seinem Urahn eigentlich nur noch den Spitznamen „DPaint" gemein. Besonders die Werkzeugpalette hat gewaltig zugelegt, neuerdings wird nämlich ein superber Animationsteil gleich mitgeliefert – kleine Zeichentrickfilme macht man sozusagen im Handumdrehen. Seit Anbeginn unterstützt Deluxe Paint natürlich die gängigen Grafikmodi wie Lo-Res oder Hires, jetzt kann aber auch der (langsame) HAM-Modus genützt werden, wobei sämtliche 4096 Farben gleichzeitig möglich sind.
Insgesamt ist die Handhabung geradezu vorbildlich, Bildschirmtexte und Manual sind deutsch, die Funktionsvielfalt ist über jeden Zweifel erhaben. DPaint berechnet wunderschön Farbübergänge, kleine Bildausschnitte (im Fachjargon „Pinsel" oder „Brushes" genannt) können gezoomt, gedreht, in den dreidimensionalen Raum verzerrt oder auf Körper projeziert werden. Alles in allem ein kaum zu überbietendes Allround-Tool, das für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis gleichermaßen gut geeignet ist. Grundvoraussetzung sind allerdings zumindest 1MB Speicher unter der Haube und satte 359,- DM in der Brieftasche.

Digi-Paint III

Wenn es unbedingt 4096 Farben sein müssen, ist NewTeks Programm erste Wahl, wurde es doch speziell für den HAM-Modus zugeschnitten. Dank Assembler-Programmierung geht die Arbeit unter „Hold and Modify" auch wesentlich flotter vonstatten als bei DPaint, jedoch muß die Geschwindigkeit durch eingeschränkte Features erkauft werden: kein Animationsteil weit und breit, Pinsel kann man lediglich zoomen und rotieren, echte 3D-Funktionen sind nicht aufzutreiben.
Dafür läßt sich alles wunderbar unkompliziert bedienen, beispielsweise ist *jede* Farbe mit einem einzigen Mausklick erreichbar, während man bei der Konkurrenz gelegentlich verschiedene Mischtöpfe bemühen muß. Auch beim Manipulieren von Schriften erweist sich Digi-Paint als wahrer Meister, und schattiertes Zeichnen gelingt ebenfalls kinderleicht: Ein Klick, schon ist die Lichtquelle festgelegt, und Quader, Kugeln oder sonstige Objekte sehen aus wie beleuchtet. Im angenehm niedrigen Preis von 199,- DM sind ein brauchbares deutsches Handbuch sowie ein Demo, das sozusagen live am Bildschirm die Bedienung erklärt, enthalten. Für Profis liegt außerdem noch ein Programm bei, das „normale" Amiga-Bilder ins 24Bit-Format umwandelt – jetzt können sie teure Grafikkarten mit 16 Millionen Farben darstellen.

Photon Paint V2.0

Auf den ersten Blick scheint das Microillusions-Produkt das optimale Malprogramm zu sein: einerseits bietet es die volle Farbenpracht des HAM-Modus, andererseits steht es DPaint in Sachen Funktionenvielfalt kaum nach. Pinsel bearbeitet Photon Paint nämlich ähnlich elegant und vielseitig, 3D- und leistungsstarke Animations-Werkzeuge sind ebenfalls vorhanden, nur mangelt es den entsprechenden Funktionen hier etwas an Vielseitigkeit.
In Sachen Tempo ist dieses reine HAM-Programm zwischen den beiden anderen Testkandidaten angesiedelt, in punkto Bedienungskomfort fällt es jedoch deutlich ab: Einsteiger werden sich beim Hantieren mit den Pulldownmenüs anfänglich recht schwer tun. Schade auch, daß Photon Paint zwar schattierte Objekte zeichnen kann, dabei jedoch keine selbstdefinierten Farbübergänge verwendet – praktisch wird bloß der gerade benutzte Farbton zum Rand hin abgedunkelt. Doch andererseits überzeugt das deutsche Handbuch durch klare Gliederung, der Preis durch vernünftige 199 Märker und die Beispieldisk durch tolle Bilder.

Der Klassensieger

...heißt Deluxe Paint IV, denn letztlich ist kein anderes Malprogramm so vielseitig und gleichzeitig so anwenderfreundlich. Für reine Freizeit-Picassos sind jedoch auch die beiden HAMster Digi-Paint III und Photon Paint 2.0 eine Überlegung wert, schließlich gibt's hier viel Farbe für relativ wenig Geld.
Abschließend noch ein paar Empfehlungen: Künstler mit schmaler Brieftasche sollten sich vielleicht nach „Deluxe Paint II", „Express Paint" oder dem „Graphic Studio" umsehen – diese Auslaufware gibt's nämlich schon zum Billigtarif, ab etwa 50 Mark. Und ein gutes Buch hat auch noch nie geschadet, im einschlägigen Fachhandel findet man reichlich Lesestoff zum Thema „Computer-Kunst". (rl)

KURZÜBERSICHT	Systemvoraussetzung	Grafikmodi	Besonderes	Preis	Hersteller
Deluxe Paint IV	ab 1 MB Kick 2.0-kompatibel	LORES in 64 Farben HIRES in 16 Farben HAM	Grafik- und Animations-Werkzeuge; komplett deutsch	ca. 359,- DM	Electronic Arts
Digi-Paint III	ab 512 KB Kick 2.0-kompatibel	HAM	Selbsterklärendes Demo; extrem einfache Bedienung	ca. 199,- DM	NewTek
Photon Paint 2.0	ab 512 KB Kick 2.0-kompatibel	HAM	Grafik- und Animations-Werkzeuge; umständliche Bedienung	ca. 199,- DM	Microillusions

Der Joker-Index – Alle Tests im Jahresrückblick!

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

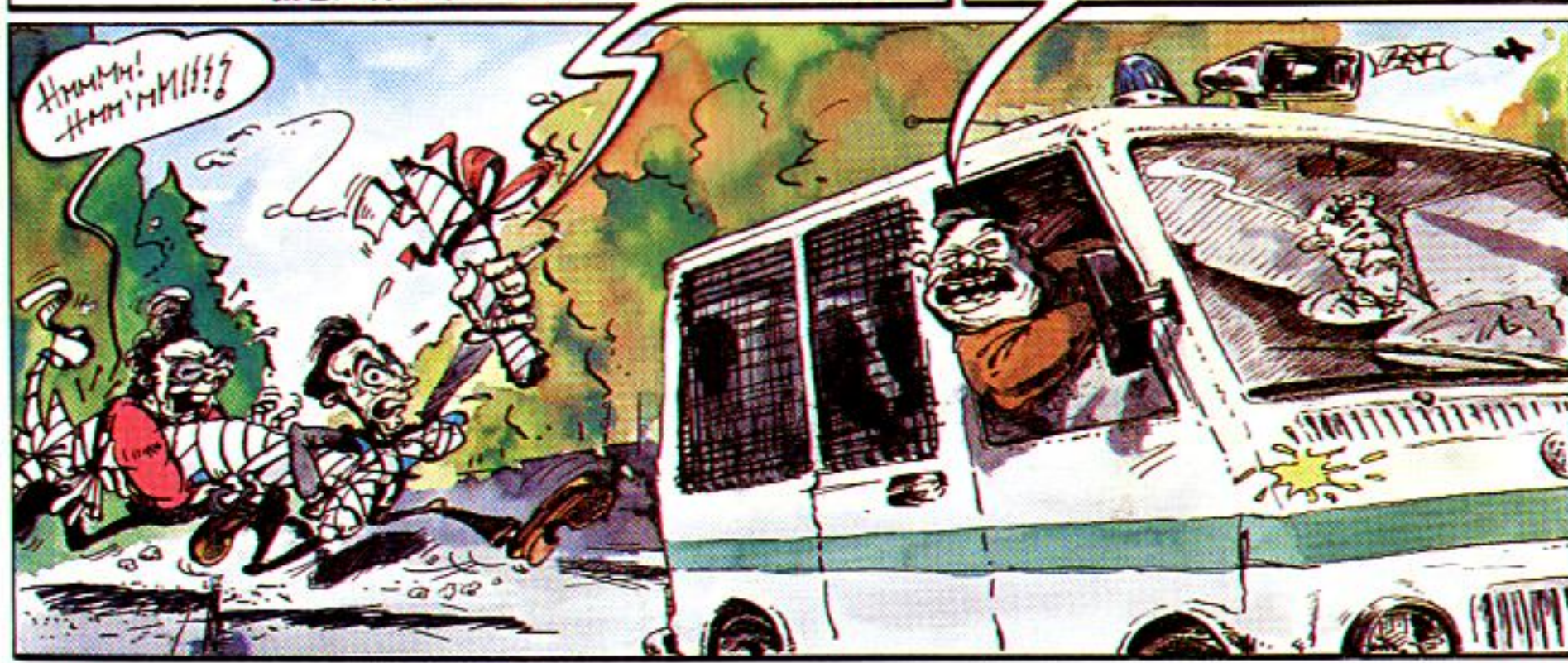
Titel	Ausgabe	Rubrik	Bewertung
1st Division Manager	3/92	Strategie	16%
10 Great Games	2/92	Compilation	mittel
2 Hot 2 Handle	4/92	Compilation	mittel
4 Wheel Drive	12/91	Compilation	gut
4D Sports Boxing	1/92	Sport	70%
4D Sports Driving	3/92	Simulation	51%
5 Intelligent Strategy Games	2/92	Compilation	gut
50 Great Games	2/92	Compilation	miserabel
5th Anniversary	4/92	Compilation	mittel
7 Colors	12/91	Strategie	50%
Abandoned Places	12/91	Abenteuer	75%
Action Masters	2/92	Compilation	mittel
Action Pack	2/92	Compilation	schwach
Action Pack	4/92	Compilation	super
Action Stations!	5/91	Simulation	58%
AD&D Collectors Edition	12/91	Compilation	mittel
Adrenalynn	11/91	Sport	59%
Advanced Fruit Machine Sim.	5/91	Simulation	21%
Adventure Pack	4/92	Compilation	gut
Agony	2/92	Action	81%
Airbus 320	2/92	Simulation	62%
Air Combat Aces	12/91	Compilation	super
Air Land Sea	2/92	Compilation	gut
Air-Sea Supremacy	12/91	Compilation	gut
Alcatraz	4/92	Action	78%
Alianator	11/91	Action	52%
Alienstorm	11/91	Action	42%
Alien Breed	1/92	Action	78%
Altered Destiny	11/91	Abenteuer	62%
Amberstar	3/92	Abenteuer	82%
Amnios	12/91	Action	28%
Another World	2/92	Abenteuer	81%
Apidya	**12/91**	**Action**	**91%**
Arachnophobia	11/91	Action	55%
Arcade Smash Hits	7/91	Compilation	mittel
Arcade Trivia Quiz	10/91	Verschiedenes	32%
Arena	2/92	Strategie	66%
Armalyte	10/91	Action	55%
Armour-Geddon	9/91	Simulation	69%
Award Winners	4/92	Compilation	gut
Baby Jo	11/91	Geschicklichkeit	59%
Backgammon Royale	5/91	Strategie	73%
Bandit Kings of Ancient China	9/91	Simulation	70%
Bard's Tale III	**5/91**	**Abenteuer**	**85%**
Bard's Tale Trilogy	2/92	Compilation	super
Barney Bear & Fun School 3/CDTV	11/91	Mixtur	überflüssig
Barbarian II	1/92	Action	46%
B.A.T. 2	**2/92**	**Abenteuer**	**85%**
Battle Chess II	10/91	Strategie	65%
Battle Isle	**10/91**	**Strategie**	**91%**
Battlestorm/CDTV	10/91	Action	gut
Beast Busters	9/91	Action	38%
Big Box	7/91	Compilation	gut
Big Deal	12/91	Compilation	mittel
Big Run	3/92	Sport	38%
Billy the Kid	10/91	Verschiedenes	23%
Birds of Prey	**2/92**	**Simulation**	**87%**
Bitmap Brothers Comp. Vol.1	4/92	Compilation	super
Black Crypt	4/92	Abenteuer	83%
Black Gold	3/92	Simulation	74%
Blade Warrior	11/91	Action	50%
Blades of Steel	4/92	Sport	33%
Blazing Thunder	5/91	Action	81%
Blues Brothers	11/91	Geschicklichkeit	75%
Bonanza Bros.	4/92	Action	42%
Booly	9/91	Strategie	54%
Boston Bomb Club	11/91	Strategie	61%
Brain Artifice	7/91	Strategie	58%
Brat	7/91	Geschicklichkeit	78%
Brigade Commander	11/91	Strategie	74%
Bubble Bobble III	4/92	Geschicklichkeit	80%
Bug Bomber	1/92	Verschiedenes	64%
Build it	9/91	Geschicklichkeit	48%
Boulderland	11/91	Geschicklichkeit	65%
Bundesliga Manager Prof.	**10/91**	**Simulation**	**89%**
Burger Man	10/91	Geschicklichkeit	19%
Cadaver - The Payoff	**9/91**	**Abenteuer**	**90%**
Castles	4/92	Strategie	53%
Capcom Collection	12/91	Compilation	mittel
Captain Planet	12/91	Geschicklichkeit	64%
Carcharodon - White Sharks	7/91	Action	64%
Cardiaxx	2/92	Action	41%
Cardinal of the Kremlin	10/91	Strategie	73%
Case of Cautious Condor/CDTV	12/91	Abenteuer	58%
Cash	9/91	Simulation	44%
CD Remix/CDTV	10/91	Anwendung	schlecht
Celtic Legends	12/91	Strategie	60%
Centerbase	12/91	Strategie	68%
Centurion	7/91	Verschiedenes	58%
Champion Driver	11/91	Sport	60%
Champions	4/92	Compilation	gut
Champions of the Raj	9/91	Simulation	51%
Chart Attack Vol. 1	12/91	Compilation	super
Check it	3/92	Abenteuer	70%
Chuck Yeager's AFT. 2.0	5/91	Simulation	75%
Cisco Heat	1/92	Action	42%
Classic Board Games/CDTV	10/91	Brettspiele	mittel
Clik Clak	1/92	Strategie	58%
Cobra	11/91	Sport	29%
Cohort	7/91	Strategie	19%
Colorix	4/92	Strategie	40%
Computer Diplomacy	4/92	Verschiedenes	26%
Conflict: Middle East	11/91	Strategie	13%
Conquestador	1/92	Strategie	66%
Corx	3/92	Geschicklichkeit	38%
Cover Girl Strip Poker	3/92	Strategie	50%
Covert Action	10/91	Abenteuer	68%
Cricket	9/91	Sport	25%
Crime City	3/92	Abenteuer	60%
Crime does not pay	7/91	Abenteuer	28%
Cruise for a Corpse	**10/91**	**Abenteuer**	**90%**
Crystals of Arborea	5/91	Abenteuer	43%
Cubulus	5/91	Strategie	63%
Cubulus & Magic Serpent/CDTV	11/91	Geschickl.	nix Besond.
Darkman	10/91	Action	53%
Darkspyre	3/92	Abenteuer	62%
Das Boot	7/91	Simulation	63%
Daylight Robbery	2/92	Geschicklichkeit	30%
Death Knights of Krynn	10/91	Abenteuer	66%
Deathbringer	1/92	Action	37%
Defender of the Crown/CDTV	10/91	Strategie	mittel
Deluxe Strip Poker 2	2/92	Simulation	44%
Demoniak	5/91	Abenteuer	74%
Der Fluch des Drachens	4/92	Strategie	62%
Deuteros	9/91	Verschiedenes	71%
Devious Designs	2/92	Strategie	53%
Die Kathedrale	**9/91**	**Abenteuer**	**87%**
Die Ralf-Glau-Edition	7/91	Compilation	gut
Diego Soccer	4/92	Simulation	26%
Disc	5/91	Sport	46%
Ditris	5/91	Geschicklichkeit	37%
Dizzy Collection	2/92	Compilation	schwach
Double-Double Bill	10/91	Compilation	super
Double Dragon III	1/92	Action	74%
Dragon Fighter	10/91	Action	64%
Drop it	1/92	Strategie	46%
Dynablasters	2/92	Geschicklichkeit	70%
Eco Phantoms	7/91	Verschiedenes	33%
Edition Vol. 1	7/91	Compilation	super
Einmal Kanzler sein	2/92	Simulation	14%
Elf	10/91	Geschicklichkeit	81%
Elvira - Arcade Game	2/92	Action	81%
Elvira II	**3/92**	**Abenteuer**	**86%**
Encounter	9/91	Action	57%
England Championship Special	9/91	Sport	16%
Enterprise	5/91	Simulation	65%
Epic	3/92	Action	74%
Exile	5/91	Verschiedenes	80%
Exodus 3010	1/92	Verschiedenes	80%
Eye of the Beholder	**9/91**	**Abenteuer**	**87%**
Eyes of the Eagle	2/92	Abenteuer	59%
F1 G.P. Circuits	10/91	Sport	47%
F-15 Strike Eagle II	**5/91**	**Simulation**	**89%**
F-16 Falcon/CDTV	10/91	Simulation	super
Face-Off	12/91	Sport	71%
Falcon Classic Collection	12/91	Compilation	gut
Fantasy Games	2/92	Sport	32%
Fantastic Voyage	1/92	Action	42%
Fascination	3/92	Abenteuer	48%
Far West	12/91	Strategie	72%
Fighter Command	1/92	Simulation	61%
Final Blow	1/92	Sport	45%
Final Fight	12/91	Action	69%
First Samurai	1/92	Action	82%
Flight of the Intruder	**7/91**	**Simulation**	**91%**
Football Director II	12/91	Simulation	18%
Formula 1 3D	11/91	Sport	29%
Formula 1 Grand Prix	**1/92**	**Simulation**	**85%**
Fort Apache	1/92	Strategie	44%
Fred Fish Collection/CDTV	11/91	Mixtur	überflüssig
Frenetic	9/91	Action	72%
Full Blast	7/91	Compilation	mittel
Fuzzball	1/92	Geschicklich.	61%
Gauntlet III	5/91	Geschicklichkeit	72%
Germ Crazy	7/91	Strategie	62%
Ghost Battle	7/91	Action	55%
Global Effect	4/92	Simulation	72%
Goblins	2/92	Abenteuer	62%
Gods	**5/91**	**Action**	**88%**
Golden Eagle	3/92	Abenteuer	55%
Goldrush Collection	2/92	Compilation	schwach
Go Player	5/91	Strategie	78%
Graeme Souness Soccer	2/92	Sport	33%
Grandstand	10/91	Compilation	mittel
Great Napoleonic Battles	2/92	Strategie	12%
Guardians	11/91	Geschicklichkeit	70%
Gunboat	9/91	Simulation	77%
Hägar	10/91	Geschicklichkeit	70%
Halls of Montezuma	9/91	Strategie	58%
Hard Nova	12/91	Abenteuer	64%
Harlequin	3/92	Action	74%
Harpoon Data-Disk	3/92	Simulation	Datadisk
Head over Heals	12/91	Geschicklichkeit	63%
Heart of China	2/92	Abenteuer	70%
Heimdall	1/92	Abenteuer	46%
Hero Quest	7/91	Brettspielums.	63%
Highlights II	10/91	Compilation	mittel
Hill Street Blues	5/91	Simulation	82%
Holiday Maker/CDTV	11/91	Abenteuer	in Ordnung
Home Alone	2/92	Action	31%
Hudson Hawk	2/92	Action	52%
Hunter	**9/91**	**Abenteuer**	**89%**
Hydra	7/91	Action	38%
Icerunner	5/91	Geschicklichkeit	56%
Ilyad	5/91	Action	53%
Indy Heat	3/92	Sport	55%
Int. Champ. Athletics	10/91	Sport	39%
International Ice Hockey	5/91	Sport	51%
Jahangir Khan Squash	9/91	Sport	74%
James Bond Collection	12/91	Compilation	mittel
James Pond II	12/91	Geschicklichkeit	72%
Jet Set Willy II	3/92	Geschicklichkeit	29%
John Madden Football	4/92	Sport	82%
Jungle Boy	3/92	Geschicklichkeit	5%
Jungle Jim	5/91	Geschicklichkeit	11%
Kengi	5/91	Strategie	75%
Kengjon	11/91	Strategie	70%
Kick Off 2 - Return to Europe	12/91	Sport	Zusatzdisk
Kid Gloves 2	2/92	Geschicklichkeit	70%
Killerball	3/92	Action	57%
Kind of Magic 3	7/91	Compilation	mittel
King's Bounty	10/91	Abenteuer	78%
King's Quest V	11/91	Abenteuer	48%
Knightmare	2/92	Abenteuer	64%
Knights of the Sky	12/91	Simulation	69%
Last Battle	11/91	Action	32%
Last Ninja 3	12/91	Action	33%
Leander	1/92	Action	74%
Leisure Suit Larry V	**3/92**	**Abenteuer**	**85%**
Lemmings/CDTV	10/91	Verschiedenes	gut
Les Manley	9/91	Abenteuer	58%
Les Stars	4/92	Compilation	mittel
Life & Death	9/91	Simulation	71%
Logical	**7/91**	**Strategie**	**85%**
Lord of the Rings	12/91	Abenteuer	73%
Lords of Chaos	9/91	Verschiedenes	54%
Lotus Turbo Challenge 2	**12/91**	**Sport**	**88%**
Mad TV	**1/92**	**Simulation**	**85%**
Maddog Williams	4/92	Abenteuer	44%
Magic Garden	1/92	Verschiedenes	45%
Magic Jumper	2/92	Strategie	54%
Magic Pockets	11/91	Geschicklichkeit	80%
Magic Serpent	7/91	Geschicklichkeit	48%
Magnetic Scrolls Collection	10/91	Compilation	super
Magnetic Scrolls Collection	1/92	Adventure	super
Magnum	10/91	Compilation	mittel
Manager	1/92	Simulation	29%
Manchester United Europe	9/91	Sport	82%
Matrix	3/92	Strategie	22%
MAX	2/92	Compilation	super
Medieval Warriors	11/91	Strategie	62%
Mega Box	4/92	Compilation	mittel
Mega lo Mania	10/91	Strategie	81%
Megaphoenix	10/91	Action	16%
Mega-Traveller 1	7/91	Abenteuer	75%
Mega Twins	11/91	Geschicklichkeit	71%
Merchant Colony	5/91	Simulation	23%
Mercenary III	2/92	Abenteuer	63%
Mercs	9/91	Action	72%
Metal Masters	7/91	Action	55%
Metal Mutant	7/91	Action	34%
Miami Chase	7/91	Action	83%
Microprose Golf	1/92	Sport	72%
Midwinter II	**5/91**	**Verschiedenes**	**91%**
MIG-29 Soviet Fighter	5/91	Action	61%
MIG-29 Super Fulcrum	12/91	Simulation	65%
Might & Magic III	3/92	Abenteuer	81%
Mind Run/CDTV	3/92	Strategie	26%
Monopoly	7/91	Brettspielums.	24%
Monster Business	9/91	Geschicklichkeit	74%
Monster Pack	7/91	Compilation	gut
Monster Pack Vol. 2	4/92	Compilation	schwach
Moonbase	9/91	Simulation	31%
Moonfall	1/92	Simulation	75%
Moonstone	2/92	Action	54%
Movie Premiere	12/91	Compilation	miserabel
Moonshine Racers	7/91	Sport	58%
More Lemmings	1/92	Versch.	Datadisk
Multi-Player Soccer Manager	9/91	Simulation	78%
My Paint/CDTV	11/91	Mixtur	zum Vergessen
Napoleon	5/91	Strategie	44%
Navy Seals	10/91	Action	71%
Nebulus 2	11/91	Geschicklichkeit	52%
Ninja Rabbits	5/91	Action	52%
No. 1 Collection	12/91	Compilation	gut
No Buddies Land	4/92	Geschicklich.	48%
Ork	3/92	Action	71%
Out Run Europa	11/91	Action	74%
Outzone	9/91	Action	69%
Over the Net	7/91	Sport	73%
Panzer Battles	4/92	Strategie	55%
Paperboy 2	4/92	Geschicklich.	69%
Pegasus	12/91	Action	64%
Pepe Hammer and his Pn. Weap	5/91	Geschicklichkeit	74%
PGA Tour Golf	**5/91**	**Sport**	**87%**
Phantasie Bonus Edition	10/91	Compilation	mittel
Pinball Dreams	**3/92**	**Simulation**	**86%**
Pit Fighter	12/91	Action	48%
Poker Star	9/91	Verschiedenes	4%
Populous II	**1/92**	**Strategie**	**91%**
Populous World Editor	2/92	Versched.	Datadisk
Pot Panic	10/91	Strategie	48%
PowerMonger WWI Edition	2/92	Versched.	Datadisk
Power Pinball/CDTV	2/92	Simulation	5%
Powerplay Eishockey	4/92	Simulation	50%
Power Up	7/91	Compilation	super
Predator 2	7/91	Action	53%
Prehistorik	7/91	Geschicklichkeit	75%
Premier Collection	10/91	Compilation	mittel
Pro Flight	9/91	Simulation	68%
Projekt Ikarus	1/92	Abenteuer	30%
Pro Powerboat Simulator	5/91	Action	68%
Psyborg	4/92	Geschicklich.	54%
Psycho Killer/CDTV	10/91	Abenteuer	mittel
Quattro	5/91	Geschicklichkeit	31%
Quest & Glory	2/92	Compilation	gut
Quest for Glory II	9/91	Abenteuer	64%
Race Drivin'	4/92	Sport	75%
Rainbow Collection	10/91	Compilation	super
R.B.I. Two Baseball	10/91	Sport	62%
Reach for the Stars	11/91	Strategie	8%
Realms	2/92	Strategie	75%
Rectangle	9/91	Geschicklichkeit	55%
Red Baron	2/92	Simulation	76%
Renegade Legion	9/91	Strategie	62%
Return of Medusa	9/91	Verschiedenes	82%
Return of the Witch Lord	11/91	Abenteuer	Missiondisk
Rise of the Dragon	11/91	Abenteuer	29%
Robin Hood	10/91	Abenteuer	74%
Robocop 3	2/92	Verschiedenes	74%
Robozone	1/92	Action	38%
Rod-Land	10/91	Geschicklichkeit	59%
Rotator	5/91	Strategie	77%
Round the Bend!	2/92	Geschicklichkeit	36%
R-Type II	9/91	Action	77%
Rubicon	2/92	Action	55%
Rugby - The World Cup	12/91	Sport	60%
Rules of Engagement	1/92	Simulation	58%
Shizophrenia	4/92	Strategie	61%
Sanctuary	1/92	Abenteuer	20%
Secret of the Silver Blades	10/91	Abenteuer	65%
Sex Olympics	7/91	Abenteuer	6%
Shadow Dancer	9/91	Action	68%
Shadowlands	**3/92**	**Abenteuer**	**86%**
Shadow Sorcerer	12/91	Abenteuer	72%
Shiftrix	7/91	Strategie	64%
Shiftrix & Lettrix/CDTV	11/91	Strategie	in Ordnung
Silent Service II	**10/91**	**Simulation**	**88%**
Silver Games	4/92	Compilation	mittel
Sim Ant	**4/92**	**Simulation**	**85%**
Sim City Architecture I & II	9/91	Verschiedenes	—
Sim City/CDTV	10/91	Simulation	super
Sim City + Populous Doppelpack	7/91	Compilation	super
Sky Cabbie	1/92	Geschicklichk.	26%
Skull & Crossbones	7/91	Action	59%
Sliding Skill	1/92	Strategie	50%
Smash T.V.	1/92	Action	59%
Snoopy - Missing Blanket/CDTV	11/91	Geschickl.	Katastrophe
Soccer Stars	2/92	Compilation	super
Son Shu Si	4/92	Action	74%
Soul Crystal	2/92	Abenteuer	72%
Space 1889	1/92	Abenteuer	55%
Space Assault	5/91	Action	67%
Space Ace II	3/92	Geschicklichkeit	48%
Space Gun	4/92	Action	48%
Space Quest IV	4/92	Abenteuer	75%
Spirit of Adventure	**7/91**	**Abenteuer**	**86%**
Spirit of Excalibur	5/91	Abenteuer	78%
Sport's Best	4/92	Compilation	mittel
Sport Games Hit	4/92	Compilation	schwach
Stack Up	10/91	Geschicklichkeit	39%
Stadt der Löwen/CDTV	11/91	Abenteuer	schwer i. Ordg.
Star Collection	12/91	Compilation	mittel
Starbyte Supersoccer	12/91	Simulation	74%
Starflight II	12/91	Abenteuer	69%
Starrush	1/92	Action	68%
Stellar 7	9/91	Action	54%
Steigenberger Hotelmanager	1/92	Simulation	57%
Steve McQueen	4/92	Action	Neuaufl.
Stormball	9/91	Sport	38%
Storm Master	4/92	Verschiedenes	72%
Stratego	11/91	Strategie	66%
Strike Fleet	1/92	Verschiedenes	67%
Supaplex	1/92	Geschicklichk.	39%
Super Cars II	**5/91**	**Sport**	**87%**
Super Games Pak/CDTV	11/91	Verschiedenes	25%
Super Heroes	12/91	Compilation	schwach
Super League Manager	10/91	Simulation	71%
Super Sega	12/91	Compilation	mittel
Super Sim Pack	12/91	Compilation	schwach
Super Space Invaders	12/91	Action	49%
Suspicious Cargo	12/91	Abenteuer	70%
Switchblade II	5/91	Geschicklichkeit	68%
Swords & Galleons	7/91	Verschiedenes	62%
Tangram	7/91	Strategie	62%
Tee Off	5/91	Sport	18%
Terminator 2	10/91	Action	64%
Test Drive II Collection	10/91	Compilation	super
Tetris	9/91	Geschicklichkeit	29%
The Ball Game	9/91	Strategie	42%
The Basket Manager	11/91	Sport	28%
The Famous Five	5/91	Abenteuer	58%
The Godfather	2/92	Action	58%
The Hound of the Baskerv./CDTV	10/91	Abenteuer	schlecht
The Jetsons	4/92	Geschicklichkeit	48%
The Oath	11/91	Action	74%
The Quest for Adventure Vol.1	12/91	Compilation	super
The Simpsons	10/91	Verschiedenes	64%
Their Finest Missions	11/91	Simulation	Missiondisk
Think Cross	10/91	Strategie	81%
Thunderhawk	**10/91**	**Simulation**	**86%**
Thunder Burner	2/92	Action	20%
Thunder Jaws	11/91	Action	33%
Tilt	7/91	Geschicklichkeit	57%
Tip Off	**2/92**	**Sport**	**85%**
Titanic Blinky	12/91	Geschicklichkeit	24%
Titus the Fox	4/92	Geschicklichkeit	78%
T.N.T. 2	4/92	Compilation	schwach
Toki	9/91	Action	77%
Top Banana	4/92	Geschicklichkeit	16%
Top Cat	7/91	Geschicklichkeit	33%
Top League	2/92	Compilation	super
Town with no Name/CDTV	3/92	Verschiedenes	52%
Traders	7/91	Simulation	77%
Trex Warrior	11/91	Action	78%
Turn'n Burn	5/91	Action	41%
Turrican I/CDTV	3/92	Action	super
Turrican II/CDTV	3/92	Action	super
Turtles - The Coin Op	1/92	Action	44%
TV Sports Boxing	3/92	Sport	59%
Ultima VI	**4/92**	**Abenteuer**	**93%**
Under Pressure	12/91	Action	48%
Utopia	11/91	Simulation	78%
Videokid	2/92	Action	67%
Virtual Reality Volume 1	10/91	Compilation	super
Virtual Reality Volume 2	10/91	Compilation	mittel
Virtual Worlds	10/91	Compilation	super
Volfied	1/92	Geschicklich.	42%
Vroom	3/92	Sport	76%
Wacky Races	2/92	Geschicklichkeit	61%
Warm-Up	3/92	Sport	56%
War Zone	9/91	Action	66%
Wayne Gretzky 2	2/92	Sport	78%
Whirlwind Snooker	11/91	Simulation	82%
Wild Wheels	10/91	Sport	38%
Willy Beamish	3/92	Abenteuer	42%
Wings of Death II	2/92	Action	77%
Winning 5	10/91	Compilation	mittel
Winning Team	7/91	Compilation	gut
Winzer	10/91	Simulation	69%
Winzer/CDTV	3/92	Simulation	in Ordnung
Wolfchild	3/92	Action	81%
Women in Motion/CDTV	10/91	Demo	miserabel
Wonderland	**7/91**	**Abenteuer**	**92%**
World Class Rugby	1/92	Sport	71%
World Cricket	3/92	Sport	12%
World Series Cricket	4/92	Sport	51%
Wrath of the Demon/CDTV	10/91	Action	gut
Wrestle Mania	2/92	Sport	62%
Xarom	2/92	Abenteuer	42%
Xenon 2/CDTV	10/91	Action	super
Zack	2/92	Strategie	36%
Ziriax	7/91	Action	48%
Zone Warrior	11/91	Action	29%

THE UNBELIEVABLE AMIGA JOKER

EIGENTLICH WAR DAS DAMALS ALLES GANZ ANDERS: (FORTSETZUNG VON 1/92)
UNFASSBAR! ER HAT BEREITS DAS SIEBTE SPIEL INNERHALB VON 2 STUNDEN GELÖST!
UAH-HAR
EIN NATURTALENT! GEGEN DEN SIND WIR ALLE WAISENKNABEN....!!

DAS COMPUTERDIAGRAMM BESCHEINIGT IHM ÄHNLICH HOHE INTELLIGENZ WIE DIR, MICHAEL. SEINE FÄHIGKEITEN MACHEN IHN ZU EINEM IDEALEN CHEFREDAKTEUR UND HERAUSGEBER ....
EHRLICH? LASS MAL SEHEN...
JA, BITTE?
TAPP TAPP

NA DA KÖNNT IHR ABER VON GLÜCK REDEN, LEUTCHEN, DASS WIR DEN SCHIZOPHRENEN SCHORSCH WIEDER EINGEFANGEN HABEN, EHE ER GRÖSSEREN SCHADEN ANRICHTEN KONNTE. DER HAT FRÜHER IN DER CHEMIE AM FLIESSBAND GEARBEITET UND DIE LÖSUNGSMITTEL HABEN IHM FAST DAS GANZE HIRN WEGGEÄTZT.
ÄH... HIHI!..!
SEITDEM IST ER HOECHSTGRADIG DEBIL...
MANN, DER GEBÄRDET SICH JA WIE EIN VERRÜCKTER! — WAS DACHTEST DU DENN? — ERST DIE BERUHIGUNGSSPRITZE! — WO IST DENN DIE ZWANGSJACKE? —

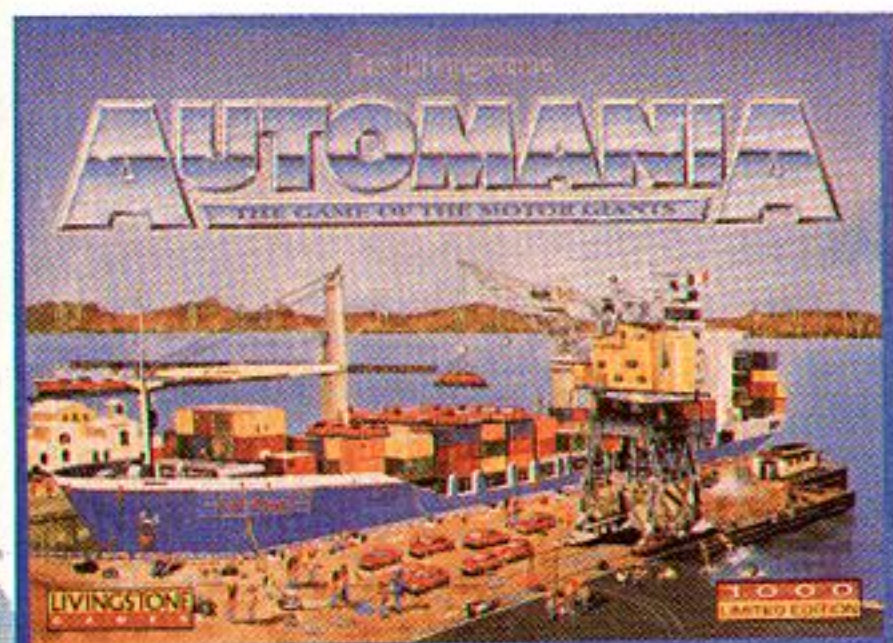
HALT!
WARTEN SIE NOCH EINEN MOMENT! WIR HABEN HIER ZWEI GESCHENKE FÜR DEN SCHORSCH, DAMIT ER WAS ZUM...äh ...SPIELEN HAT IN SEINER GUMMIZELLE!!
WART' MAL, JOSEF. ICH GLAUB' DA WOLLEN NOCH ZWEI VON DIESEN TYPEN MITKOMMEN...!!
HMMM! HMM'MM!!??

STROMAUSFALL

Unsere stromlose Abteilung ist diesmal ganz auf einen strategischen Frühsommer eingestellt: Erst geben wir den Aliens Zunder, dann kümmern wir uns ein bißchen um den Konjunkturaufschwung in der Autoindustrie...

Cosmic Encounter

Dieses spannende SF-Strategical gehört zu den seltenen Dauerbrennern der Zockerszene, wurde das Spiel doch bereits anno '82 von der amerikanischen Firma Eon Products entwickelt. Seither gab es unzählige Erweiterungen, bis Mayfair Games schließlich im letzten Jahr eine überarbeitete und regeltechnisch gestraffte Lizenzausgabe herausbrachte. Tja, und die ist nun auch in der deutschen Version zu haben. Beim Auspacken purzeln sechs bunte Pappwaben mit je fünf aufgedruckten Planeten aus der großformatigen Box, die samt dem zentralen Mittelteil zu einem stabilen Hexbrett zusammengesteckt werden. Jeder der drei bis sechs Spieler erwählt eines der außenliegenden Felder als Heimatbasis und verteilt 20 kleine Holzchip-Raumschiffe der passenden Farbe auf seine Welten. Fortuna ermittelt nun für die Gambler je eine von insgesamt 48 eroberungsgeilen Rassen, die es fortan zu verkörpern gilt: Wer zuerst fünf Stützpunkte auf den Planeten seiner Mitkosmiker errichtet hat, ist nämlich durchs Ziel geflogen.

In diesem Sinne versuchen die Galaxokraten reihum ihr Glück, wobei der jeweilige Gegner vom blinden Zufall ausgesucht wird. Als Offensivspieler darf man bis zu vier Schiffe beauftragen, eine Welt des Verteidigers zu erobern, welcher mit seinen dort stationierten Raumern dagegenhält. Beide Kontrahenten können noch mit den anderen Streitern Bündnisse eingehen, und dann naht die Abrechnung: Zur Gesamtzahl der verteidigenden bzw. angreifenden Kreuzer wird der Wert einer verdeckt ausgespielten Herausforderungskarte addiert; von diesen Kärtchen besitzt man anfänglich höchstens sieben. Die Partei oder Allianz mit der höheren Zahl gewinnt und darf ihren Stützpunkt bauen bzw. behalten; unterlegene Schiffe werden hingegen für eine gewisse Zeit aus dem Verkehr gezogen.

Nun verfügen aber alle Aliens noch über eine spezielle Fähigkeit: Die Pilzwesen etwa können unter gewissen Umständen fremde Einheiten übernehmen, die Temponauten reisen durch die Zeit und dürfen nötigenfalls eine zweite, höhere Herausforderungskarte spielen, und so weiter. Hinzu kommen viele Ereigniskärtchen mit einmaligen Spezial-Optionen, so daß man mit Fug und Recht behaupten darf, daß sich selten ein Game so abwechslungsreich spielt wie dieses. Das schöne Material verdient ebenfalls ein Sonderlob, und selbst die schlecht strukturierte Anleitung kann am erfreulichen Gesamturteil nichts mehr ändern – Cosmic Encounter ist eine Begegnung der unterhaltsamen Art!

Automania

Sollte Euch der Kosmos zu kosmisch sein, wie wäre es dann mit beinhartem Management im Benzinkutschen-Gewerbe? Bei Automania bemühen sich vier bis sechs Wirtschaftsstrategen um einen florierenden Export in sechs verschiedene Länder von Spanien bis zu den Vereinigten Staaten – die Lenkräder drehen sich hier also hauptsächlich um Kohle...

Jeder Handelsherr steigt für ein Herstellerland wie Frankreich, Japan oder Deutschland in den Ring und verfügt pro Runde (abhängig von der Spielerzahl) über 12 bis 16 Holzautos, die gewinnbringend zu verscherbeln sind. Nun schwanken allerdings erstens die Erlöse wie auch das Fassungsvermögen der Märkte von Land zu Land, außerdem sorgt ein intelligent erdachtes und trickreich zu verwendendes System von Ereigniskarten für Aufruhr, mit dem sich eigene Aktionen begünstigen bzw. die der Konkurrenten behindern lassen. In diesen immer nur für eine Runde gültigen Sonderregeln wird z.B. festgelegt, daß die Amis ein Einfuhrverbot erlassen haben, daß wegen Hochkonjunktur alle nach Kanada exportierten Wagen auch tatsächlich verkauft werden und dergleichen mehr.

Da sich jeder Direktor weitgehend insgeheim notiert, wieviele Wagen er in der betreffenden Runde in welche Länder ausführen möchte, kommt es natürlich bei den lukrativeren Zielen leicht zur Übersättigung. In dem Fall entscheidet der (ebenfalls geheim festgelegte) nationale Werbeetat über die Reihenfolge beim Verscheuern. Zuerst wird der Manager mit dem höchsten Budget seine Karren los, falls das Einfuhrlimit noch Luft läßt, folgt danach derjenige mit den zweithöchsten „Werbungskosten". Man kann zwar unbegrenzt viele Mäuse für solche Reklamefeldzüge lockermachen, doch weil es letzten Endes darum geht, über mehrere Runden hinweg den höchsten *Reingewinn* zu erzielen, wäre eine vorsichtige Kalkulation schon angebracht!

Irgendwann folgt dann die Abrechnung (Verkauf minus Werbung), und pro volle 10.000 DM Profit darf man seine Spielfigur auf dem Rundparcours des hübschen und erfreulich stabilen Brettes ein Feld weiterschieben. Ihr ahnt es schon: Wer zuerst ins Ziel gelangt, hat den multinationalen Wettbewerb gewonnen. Alles in allem ein feines Spielchen, das nicht zuletzt durch seine gelungene Ausstattung mit den Holzautos und der eingängigen deutsch/englischen Anleitung überzeugen kann.

Wer sich von der Überzeugungsarbeit selbst überzeugen will, der nehme einfach an unserer traditionellen Verlosung der Rezensionsexemplare teil: Wie heißt der Regisseur von „Unheimliche Begegnung der dritten Art", und bei welcher japanischen Automarke ist laut Werbung angeblich „nichts unmöglich" – so lauten diesmal unsere Preisfragen. Das letzte Mal hätte hingegen (Kilo)-Joule sowie die „Spiegelmethode" am Kärtchen stehen müssen, damit Euer Name vielleicht schon heute in der Ruhmeshalle steht. Apropos stehen: Unsere Adresse steht gleich hier unten ... (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

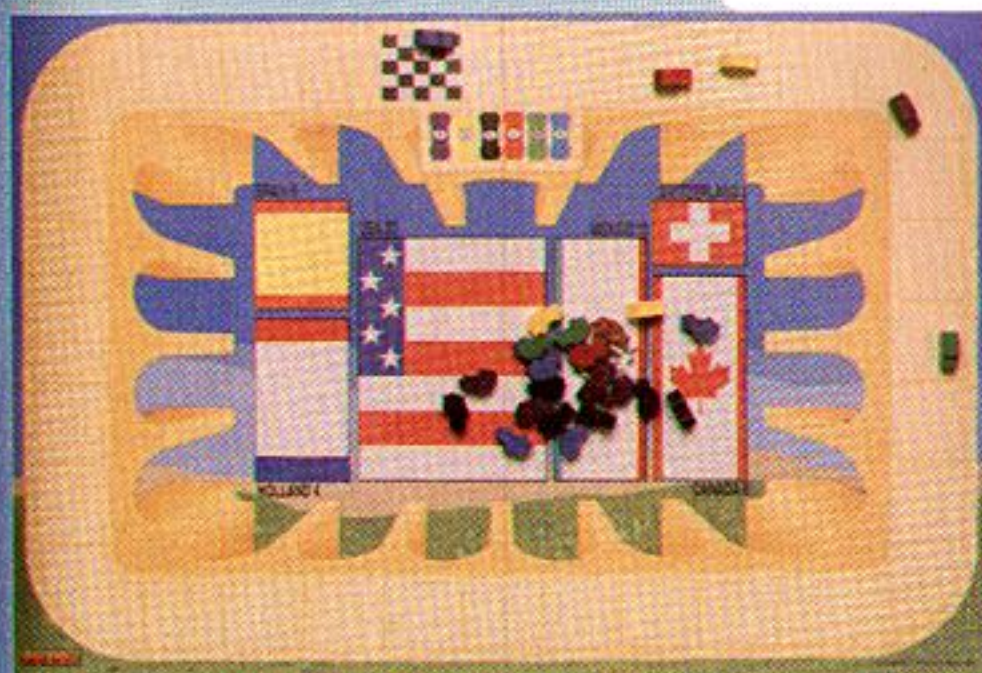
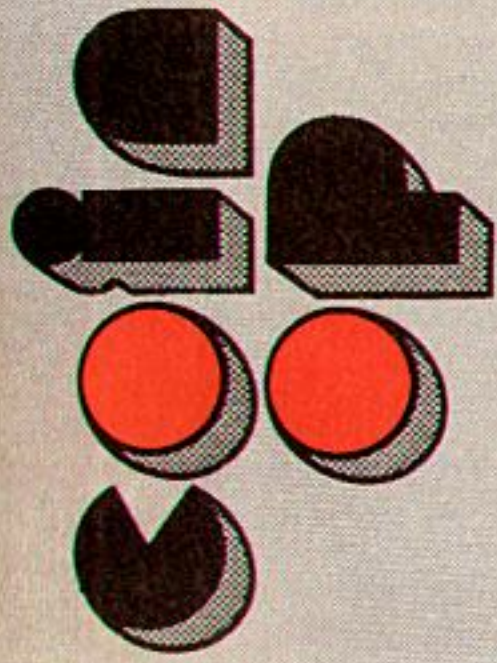
Cosmic Encounter

Spielmaterial: 85%
Spielregeln: 61%
Spielreiz: 83%
Besonderes: Je mehr Spieler, desto spaßiger! Trotzdem ist eine Zweier-Regel in Arbeit.
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 57,– DM

Bezug: Playsoft
Teichweg 6
3550 Marburg 7
Tel.: 06421/48 19 72

Automania

Spielmaterial: 83%
Spielregeln: 84%
Spielreiz: 82%
Besonderes: Da das Game nur in einer limitierten Auflage von 1000 Stück existiert, ist es etwas teurer.
Schwierigkeit: Für Anfänger
Preis: ca. 89,– DM

Bezug: Playsoft
Teichweg 6
3550 Marburg 7
Tel.: 06421/48 19 72

„Never change a winning team“ sagen die Engländer, und Recht haben sie. Unser Beitrag zum Thema: Weil das Special mit den Direktvergleichen der Amiga- bzw. Arcadeversionen in der letzten Ausgabe soviel Anklang bei Euch gefunden hat, schieben wir flugs einen zweiten Teil nach!

Wer den April-Joker sträflicherweise verpaßt hat, dem sei gesagt, daß der Witz an der Sache folgender ist: Oben findet man ein Foto des Automaten, darunter eins der Amiga-Konvertierung und in der Mitte einen vergleichenden Kurzkommentar – so können sich auch diejenigen unter Euch, die altersbedingt noch nicht in die Spielhalle dürfen, ein plastisches Bild von der Qualität der Umsetzungen machen. Im nächsten Coin Op besuchen wir dann einen Automaten-Hersteller, es folgen neue Arcade-Tests und dann… wer weiß, vielleicht gibt's ja wieder so ein Special?

MIDNIGHT RESISTANCE

ARCADE

Arcade: In der Spielhalle konnte Data Easts Söldner-Action anno 90 nicht recht überzeugen – die Grafik war für Arcade-Verhältnisse eher unterdurchschnittlich, der Schwierigkeitsgrad viel zu hoch und das Gameplay überwiegend unfair.
Amiga: Wie anders sah das acht Monate später bei Oceans Umsetzung aus – dank präziser Steuerung, guter Grafik mit schönen Animationen und einem vernünftig ansteigenden Schwierigkeitsgrad reichte es erstaunlicherweise sogar zum Hit!

AMIGA

PIT-FIGHTER

ARCADE

Arcade: Ataris Gossenhauer machte vor gut einem Jahr von sich reden – hier kloppten nämlich erstmals nur digitalisierte Schauspieler aufeinander ein! Allerdings war das Ergebnis weder optisch noch spielerisch beeindruckend.
Amiga: Auch Domark ließ sich für die Konvertierung nur acht Monate Zeit, hier ging sie jedoch voll in die Hose. Systembedingt sahen die Digi-Fighter am Amiga nur noch lächerlich aus, Gameplay war ja noch nie viel vorhanden.

AMIGA

RACE DRIVIN'

ARCADE

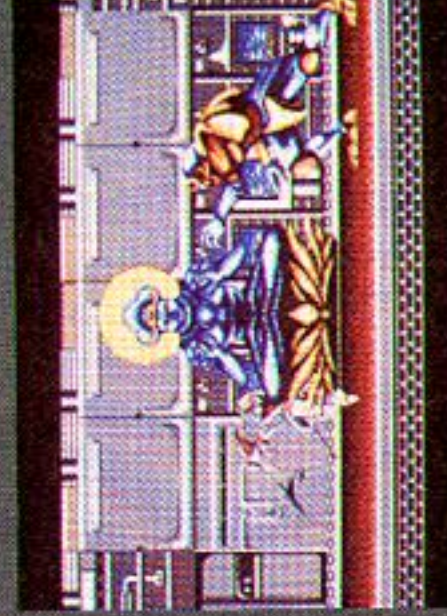
Arcade: Ataris Nachfolger zur klassischen Vektor-Raserei „Hard Drivin'“ tauchte zum Jahreswechsel 90/91 in deutschen Spielhallen auf, und die Fans waren begeistert – gleiches Prinzip aber neue Strecken und Herausforderungen!
Amiga: Domark hatte ja bereits den Vorgänger (mäßig) umgesetzt und einen eigenen (besseren) Nachfolger nachgereicht – vor einem Monat war dann das zweite Original dran. Guckt Euch nur die Fotos an, ist die Ähnlichkeit nicht verblüffend?

AMIGA

SHADOW DANCER

ARCADE

Arcade: Segas Ninja und sein Kampfköter erfreuten Anfang des Jahres 1991 die Spielhallen-Zocker - wie von den Japanern gewohnt, war solide Horizontal-Action in ordentlicher Präsentation geboten. Nix Besonderes zwar, aber doch nett.

Amiga: Ganz ähnlich sah es dank U.S. Gold anderthalb Jahre später auch am Amiga aus - der Hund sorgte für einen Hauch von Originalität, die gute Steuerung für Action ohne Haareraufen. Schade nur, daß es keine Zwei-Spieler-Option mehr gab.

AMIGA

SPACE GUN

ARCADE

Arcade: Bei Taitos SF-Ballerorgie handelte es sich nur um einen müden Abklatsch von Segas „Laser Ghost", da konnten auch die aufmontierten Pumpguns und die angebaute Pedalerie nicht viel retten - eine eher schwache 3D-Metzelei.

Amiga: Ein Jahr später veröffentlichte Ocean das Game für den Amiga (Test im letzten Heft) - wie nicht anders zu erwarten, war es auch hier kein Reißer. Und das obwohl, bzw. weil man sich grafisch und spielerisch eng an die Vorlage hielt.

AMIGA

SUPER MONACO GP

ARCADE

Arcade: Man möchte es kaum glauben, dieser Traum von einem 3D-Autorennen hat bereits fast drei Jahre am Tacho. Besonders grafisch ist die Sega-Maschine auch heute noch faszinierend - höllisch schnell und irre detailreich!

Amiga: Das Interessante an U.S. Golds Umsetzung vom April 91 ist, daß sie bis auf den Namen, das Grundprinzip und die Screenaufteilung so gut wie nichts mit der Vorlage gemein hat - und trotzdem ein gutes Rennspiel dabei herausgekommen ist!

AMIGA

VOLFIED

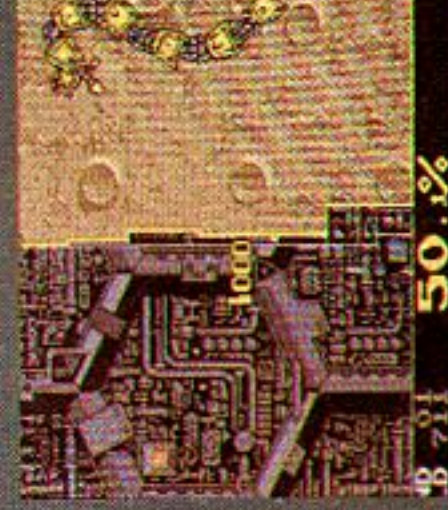
ARCADE

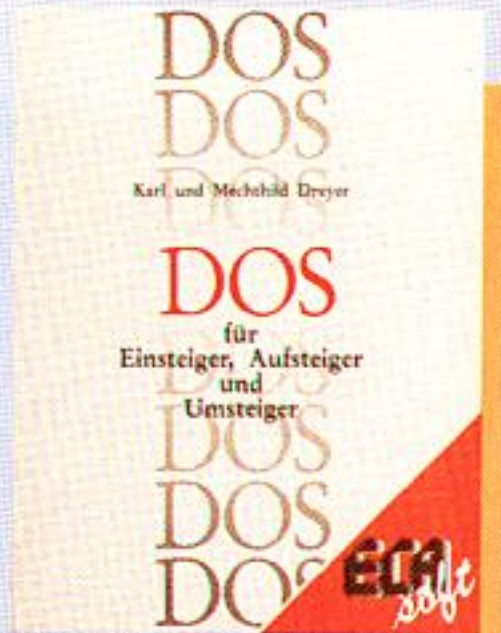
Arcade: Im Herbst 1990 langweilte Taito die Spielhallenbesucher mit einer Neuauflage des steinalten „Quix"-Prinzips - zudem bot die SF-Grafik nur Arcade-Substandard, das Linienziehen im Angesicht diverser Gegner geriet zum Fiasko.

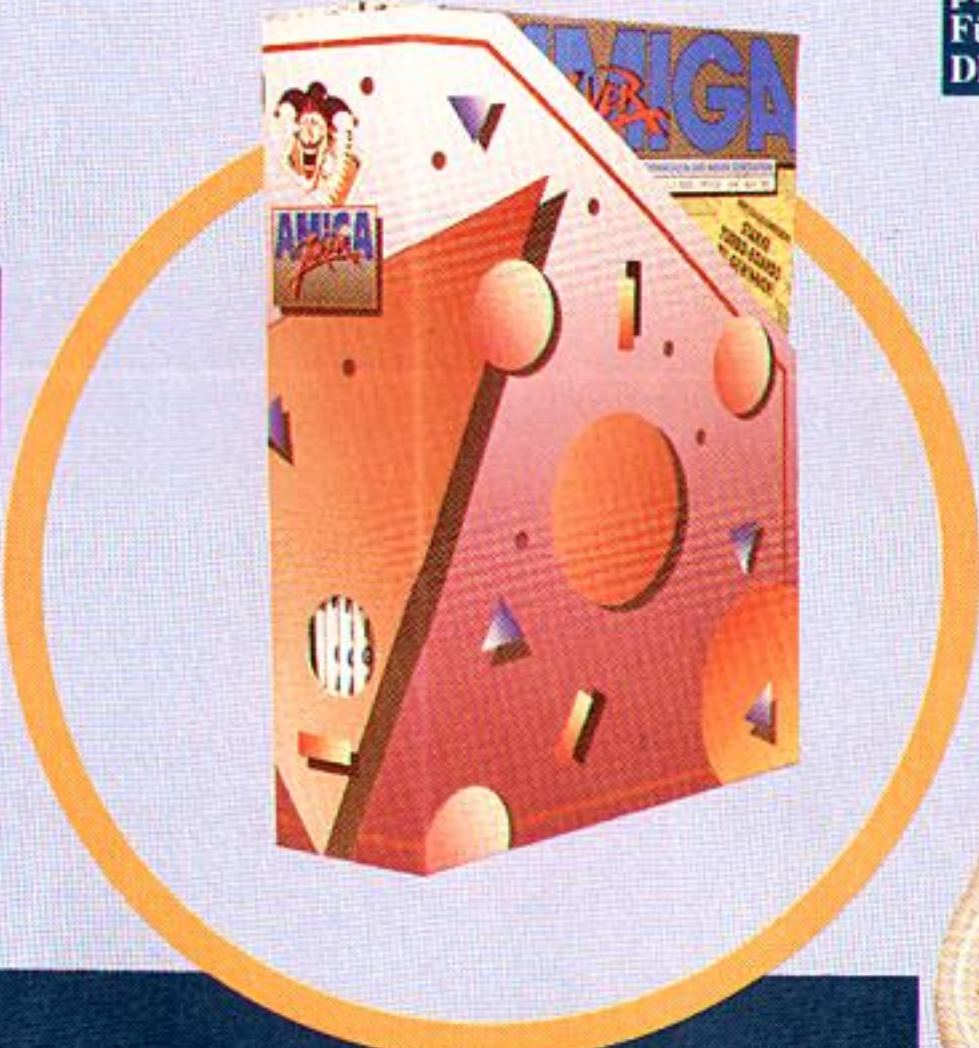
Amiga: Nicht viel besser erging es die üblichen anderthalb Konvertierungs-Jahre später Empires Amigaversion - immerhin gelang in jeder Beziehung eine 1:1-Umsetzung, aber bei einer so schwachen Vorlage ist das auch kein großes Kunststück... (ml)

AMIGA

JOKER SHOP

Nr. 90002
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M,L,XL,XXL.
Schon für modische DM 49,–

Nr. 90001
Joker-Shirt – Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exclusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL).
Nur DM 19,90

DOS
DOS
Karl und Mechthild Dreyer
DOS
für
Einsteiger, Aufsteiger
und
Umsteiger
DOS
DOS
ECA soft

Nr. 900006
Horizonterweiterung I – Das „DOS-Buch für Einsteiger, Aufsteiger und Umsteiger" von ECA ist genau das, was der Name verspricht: Ein verständlich geschriebenes Lern- und Nachschlagewerk für alle, die mal in die Welt der MS-Dosen schnuppern wollen!
Für einsteigerfreundliche DM 38,80 pro Buch

Nr. 900007
Solarrechner-Diskette – Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist.
Ausgerechnet für DM 19,–

Nr. 900004
Sammelordner – Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt – sieht jetzt aber um Klassen besser aus!
Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,–

Nr. 90003
Zeitgeist – Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch" genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert und ausschließlich nur für Joker-Leser!!!
Erhältlich in den zeitlosen Farben Schwarz oder Weiß, für zeitlos günstige DM 59,– pro Uhr

Nr. 900005
Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop… äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften!
Für gut haftende DM 4,– pro Bogen (acht Sticker)

Wann fällt schonmal der Sommer- und Winterschlußverkauf auf einen Tag? Wo gibt's schonmal topexklusive Artikel in Markenqualität, die man auch wirklich gebrauchen kann – zu einem Preis, den man auch wirklich bezahlen kann? Na, hier und heute im Joker Shop!

JOKER SHOP

Nr. 100000
Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den abgebildeten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?
Für's Übliche: DM 6,50 pro Heft bis Ausgabe 10/91, ab Nummer 11/91 kostet jeder Joker DM 7,-

Nr. 300000
Horizonterweiterung II - Mit dem „PC Joker" wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben!
Für die gewohnten DM 7,- pro Heft

Nr. 200000
Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! Beispielsweise unser neuester Streich, „Rollenspiele". Hier findet Ihr ALLES zum Thema: über 80 Tests, Previews, Infos, News und jede Menge Tips, Tricks und Pläne!
Speziell günstig für schlappe 8,50 DM

Ihr habt mich überzeugt! Warum in die City schweifen, wenn das Gute doch so nah liegt? Warum im Kaufhaus kaufen, wenn man doch auch im Joker Shop shoppen kann? Sagt mir, wie das mit dem Bestellen läuft, und ich räume Euch mit Vergnügen den Laden leer!
Aber bitte, aber gerne: Einfach den Bestellcoupon ausfüllen und an unsere Adresse schicken, schon geht ein Päckchen auf die Reise. Wie bitte, Ihr wollt das schöne Heft nicht zerschnippseln? Auch keine Affaire, dann müßt Ihr nur die Bestellnummer und die Bezeichnung des bzw. der gewünschten Artikel(s) auf eine Postkarte schreiben; die Zahlungsweise und Eure Adresse angeben (siehe Coupon) - und ab damit!
ABER: Bei Vorauskasse sind 4,- DM für's Porto zu addieren, Nachnahmelieferungen werden direkt beim Postboten bezahlt, sind jedoch nur im Inland möglich. Na, tröstlicherweise ist immerhin die Mehrwertsteuer bei allen Preisen schon dabei...

Ich bezahle ◯ per Nachnahme ◯ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
◯ per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 4.- für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE:

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:
JOKER VERLAG
JOKER SHOP
UNTERE PARKSTR.67
8013 HAAR

Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
100000	Amiga Joker	☐ 4/90, ☐ 9/90, ☐ 1/91, ☐ 4/91
		☐ 7/91, ☐ 9/91, ☐ 10/91, ☐ 11/91, ☐ 12/91, ☐ 1/92, ☐ 2/92, ☐ 3/92, ☐ 4/92
200000	Sonderheft	☐ Rollenspiele
300000	PC Joker	☐ 6/91, ☐ 1/92, ☐ 2/92, ☐ 3/92
90001	Joker Shirt	☐ S, ☐ M, ☐ L, ☐ XL
90002	Joker Jogger	☐ M, ☐ L, ☐ XL, ☐ XXL
90003	Joker Watch	☐ weiß, ☐ schwarz
900004	Joker Sammelordner	☐ Stück
900005	Disksticker	☐ Bögen à 8 Stück
900006	Dos-Buch	☐ Stück
900007	Solarrechner-Disk	☐ Stück

SOMMER, SONNE, JOKER

DIE DOPPELAUSGABE JUNI/JULI ERSCHEINT AM 29. MAI!

Jetzt kommt wieder die Zeit, wo die Straßencafes blühen und die Leute in den Bäumen hocken, wo man Freibäder schleckt und sich im Eis am Stiel sonnt. Kurz und gut, es wird Sommer. Und weil der AMIGA JOKER im Sommer traditionell nur zweimonatig erscheint, haben wir uns für die kommende Doppelausgabe natürlich auch doppelt ins Zeug gelegt!

Freut Euch auf Tests zum Grafik-Wunder GUY SPY, zum Giger-Grusical DARK SEED und zum neuen Rennspiel der Superlative, JAGUAR XJ 220. Seid gespannt, wie sich DIE UNENDLICHE GESCHICHTE als Grafikadventure macht und was von POLICE QUEST III in der Amigaversion zu halten ist. Lauert auf den neuen Psygnosis-Hammer AQUAVENTURA und die PC-Engine-Konvertierung BONK von Factor 5. Und hofft mit uns, daß wir Euch wirklich schon erste Bilder von LOTUS TURBO III präsentieren können!

Außerdem warten heiße Live-Berichte von den Messen in Berlin und London, ein Besuch in einer Arcade-Fabrik, sowie die Möglichkeit, SIGNIERTE AUSGABEN vom SCHWARZEN AUGE zu GEWINNEN! Ihr seht also, am neuen JOKER führt kein Weg vorbei. Ab 29. Mai wartet die erste Sommer-Doppelausgabe am Kiosk, wir warten jetzt schon auf Euer Abo – oder wollt Ihr Euer Heft etwa nicht ein paar Tage eher und mitsamt der tollen Power-Prämie haben?

Bezugsquellen

AHS
Laden & Versand:
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

Bachler Computersoftware
Blücherstr. 24
Postfach 1113
4290 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

DIF Game Verlag
Kampstr. 34
4650 Gelsenkirchen 2
Tel.: 0209/586822

Frank Heidak
Bürgerstr. 8–10
5000 Köln 1
Tel.: 0221/256983

Funny-Software
Stuttgarter Str. 99
7000 Stuttgart-Feuerbach
Tel.: 0711/8568534

Galaxy
Plinganserstr. 26
8000 München 70
Tel.: 089/7605151

Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/786044

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/4301047

Karo Soft
Postfach 404
4010 Hilden
Tel.: 02103/42088

Kingsoft
Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel.: 0241/152051

Leisuresoft
Robert-Bosch-Str. 1
4703 Bönen
Tel.: 02383/690

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02131/6070

Softpower
Schwedenstr. 18
1000 Berlin 65
Tel.: 030/4922056

Wial Versand
Liegnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel. 08142/8273

World of Wonders
Marktplatz 39
6231 Schwalbach
Tel.: 06196/84747

Inserentenverzeichnis

SHADOWLANDS
DOMARK

Das Schwarze Auge©
Fantastische Fantasie-Spiele
attic